使用上の注意

1）ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3）長時間ゲームをするときは、健康のため約２時間ごとに10分から20分の小休止をしてください。
4）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
5）端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7）ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビを接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。
※スクリーン投影方式のテレビ

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

INFORMATION GLOBAL SERVICE
株式会社 アイ・ジー・エス
アミューズメント事業部　〒135 東京都江東区福住1丁目14番7号
テレホンサービス　03－3641－6461
©IGS CORP. 1992

任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

政略シミュレーション
SHANCARA
陰謀の惑星

取扱説明書

IGS-SV

©IGS CORP.1992 MADE IN JAPAN

このたびは「シャンカラ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、「取扱説明書」は大切に保管してください。

CONTENTS
<目次>

世界設定（ストーリー） ——— P 4
コントローラーの使い方／ゲームの勝敗（勝利条件） ——— P 5
プレイヤーキャラクターの解説 ——— P 6
政党解説 ——— P 8
立ち上げ／タイトル／データ選択 ——— P11
人数･キャラクター選択／ターン開始／ニュース(1) ——— P12
天気の解説 ——— P13
ポスト決定 ——— P14
ニュース(2)／アイテム入手 ——— P16
アイテム使用 1 ——— P17
議会 ——— P18
鉱物の収入／宇宙港の開閉 ——— P19
政略 ——— P20
特殊コマンド ——— P22
雇用 ——— P24
居場所決定 ——— P25
内乱マップ ——— P26
暗殺 ——— P28
暗殺者解説 ——— P29
総選挙 ——— P30
鉱物換金（かんきん）／アイテム使用 2 ——— P31
内乱開始 ——— P32
降下兵（こうかへい）の要請（ようせい） ——— P33
軍団配置 ——— P34
裏切り／降伏（こうふく） ——— P35
衛星砲／空爆 ——— P36
移動 ——— P37
戦闘／処刑 ——— P38
鉱物換金（かんきん） ——— P39
分け前／アイテム処分 ——— P40
軍団解説 ——— P41
アイテム解説 ——— P46
クイックリファレンス（索引） ——— P50

世界設定 STORY

ＡＤ2871……銀河帝国が武力によってこの宇宙を統一して以来すでに108年の年月が過ぎた。

長い平和の歴史は腐敗と堕落を生み、それは辺境惑星の反乱という形で現れた。そして、ついに銀河帝国は内乱を終息させるために１つの法案を提出した。

『独立法』である。「統治以来100年間を過ぎた惑星は、惑星の代表者１名を選出し、自治体制を確保する事により、銀河帝国政府の恩恵によって独立を認める」……。

これにより、辺境惑星の反乱は終息した。だが、この法案によって動乱は銀河帝国から辺境の惑星へと移って行くのである。

辺境の惑星シャンカラ……銀河帝国発足以来108年の歳月を、１つの植民惑星として甘んじてきていた。

更に気象コントロール装置が戦争で破壊されて以来、大地を灼熱の熱波と絶え間無い砂嵐に覆われた不毛の惑星となっていた。

そんな惑星で、人類は住居可能なコロニーを作り、そのコロニーを中心に発展し続けていたのだった。

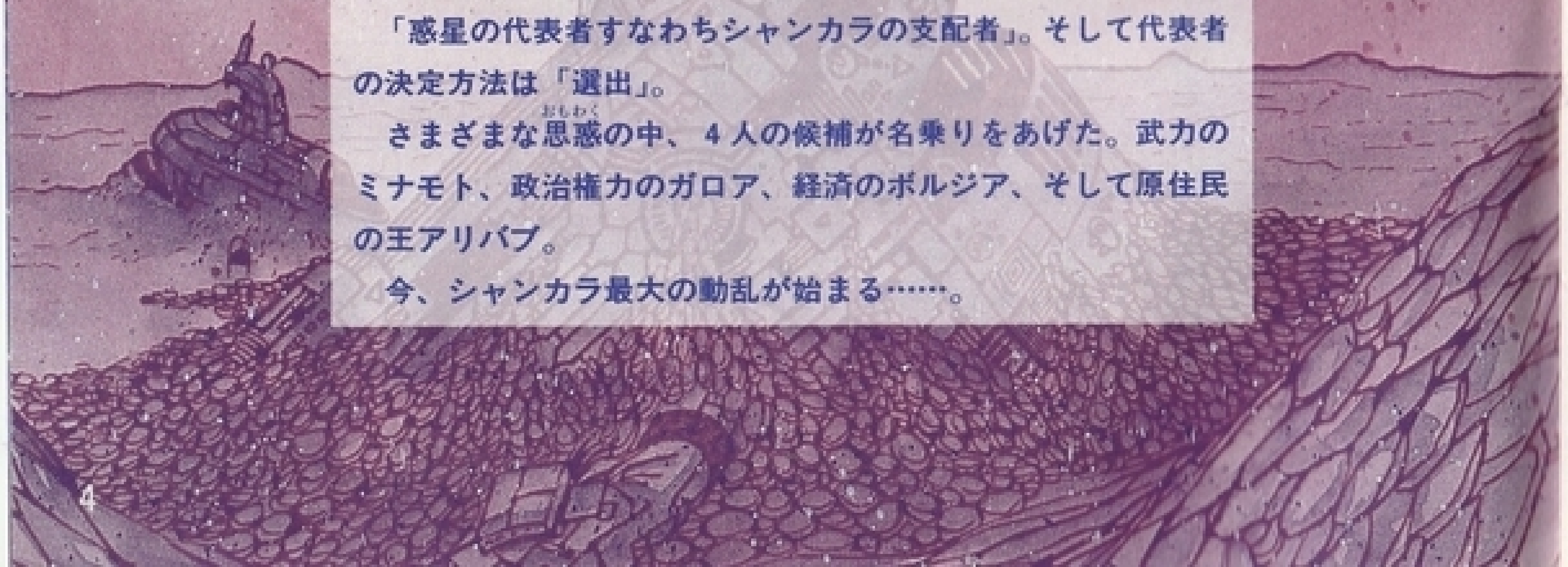
だが、その歴史は決して平穏なものではなかった。

入植した人類と惑星シャンカラに住む原住民との抗争は終わり無く続き、両者の細胞から作られた新人類「キメラ」の存在も抗争の歯止めにはなり得なかった。更に、無限に増殖するエビのような外見のアルデバラン人や、無意味な破壊を繰り返すテロル派の存在が混乱に拍車をかけていた。そこに独立法である。

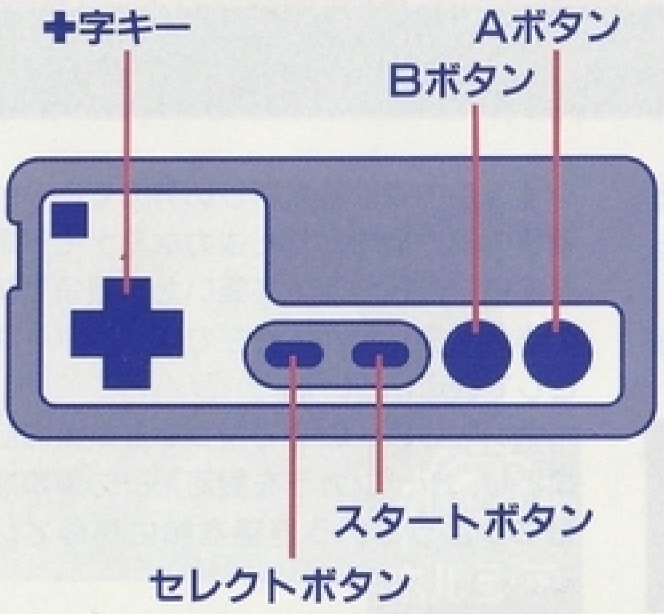
「惑星の代表者すなわちシャンカラの支配者」。そして代表者の決定方法は「選出」。

さまざまな思惑の中、４人の候補が名乗りをあげた。武力のミナモト、政治権力のガロア、経済のボルジア、そして原住民の王アリババ。

今、シャンカラ最大の動乱が始まる……。



コントローラーの使い方



Aボタン
決定に使用します。又、メッセージを送るのにも使用します。

Bボタン
キャンセルに使用します。又、居場所決定での決定ボタンとして使用します。

スタートボタン
基本的にAボタンと同じです。

コマンド画面で、特殊コマンドを実行する場合に使用します。

✚字キー
コマンドを選択するためのカーソル移動及び、居場所決定での決定ボタンとして使用します。

ゲームの勝敗

シャンカラのゲームには全部で30個のコロニーがあります。

勝利するにはこのコロニーを17個集め、なおかつ暗殺・内乱で生き残っていなくてはなりません。

又、ゲーム中安全なシェルターという場所が存在しますが、その中に入っている場合はコロニーをいくつ集めても勝者であるとは認められません。

このコロニーというのは最初各プレイヤーが３個ずつ保有し、12ある政党が残りの18個を保有しています。

従って、プレイヤーはこの政党を味方にしながらコロニーを増やしていく事になります。

敗北の条件は、他のプレイヤーが勝利してしまう事です。

このゲームではプレイヤーは時々殺されてしまいますが、それは敗北ではありません。

たとえ殺されても、次のターンには復活出来るからです。

とは言っても、殺される事による弊害は非常に大きなダメージとなるので、出来るだけ殺されないように努力すべきでしょう。

※コロニーとは、惑星シャンカラの地表に設置されたドームの事です。シャンカラは砂漠の惑星であり、又、その大気は汚染されています。

そのため、シャンカラに住む人類は、全てコロニーで生活しています。

従って、コロニーを集めるという事は、自分の支配下にある人類の数を増やすという事になるわけです。

プレイヤーキャラクター解説

シャンカラ初代大統領の地位を目指す４人の強者達!!
個性的な４人の中から、君の分身となるキャラクターを選ぼう!!

ミナモト

最初の持ち金…1000Cr
最初の順位…４位
保有コロニー数…３
利点…軍団の「ミナモト軍」を保有

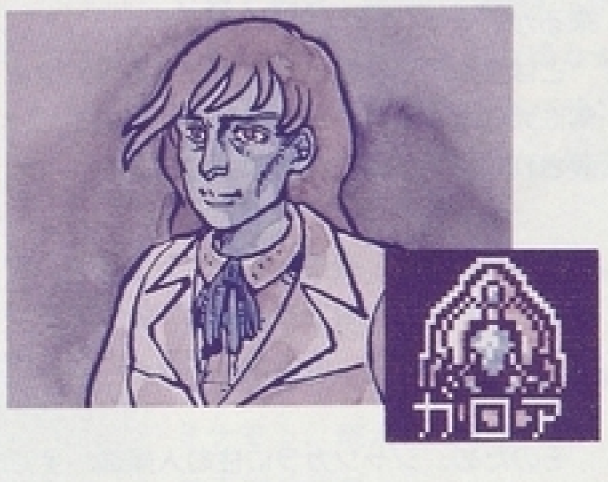
☆４人の中では最も新しい勢力であり、親族のみで構成された強力なミナモト軍を率いて現在の地位を築いた。戦争で体の半分を失ったが、現在ではサイボーグとして復活している。

戦いを好み、戦争で勝つ事を最大の目標とし、シャンカラを銀河系一の軍事惑星にしようという野望を胸に秘めている。

ミナモト軍は強力だが、親族全てが一丸となっているわけではなく、内部に多少の不安を抱えている。

又、新規の勢力のため、政治権力が弱いところが泣き所だろう。

ガロア



最初の持ち金…1000Cr
最初の順位…１位
保有コロニー数…３
利点…最大の政党「オウゾリエン」を支配

☆４人の中では最古の勢力である。ガロア家は人類が惑星シャンカラに移民したときから君臨し、その政治権力は他を圧倒している。

又、代々政治手腕に優れ、今もそれは変わっていないと言われる。

政治権力が最大の力と信じ、大統領の座を目指す。

強大な政治権力とは反対に、軍事力では最も弱い。強力な軍団を持つポスト・政党の確保は必須だろう。

プレイヤーキャラクター解説

ボルジア

最初の持ち金…1000Cr
最初の順位…３位
保有コロニー数…３
利点…宇宙港の権利を保有

☆宇宙港を保有し、そこから生み出される富を利用して現在の地位を築いた。

政党の「トラスト」を支配し経済感覚に優れ、長期戦になれば圧倒的に強い。

シャンカラを銀河系一の商業惑星にする事を夢見ている。

宇宙港は鉱物を他人が換金する毎に税金を貰えるため、長期の経済でみるとその収入は莫大である。だが、あくまで長期戦になったときの話……。

政治権力・軍団面で弱く、頼みのトラストの動きも不穏である。

どこを重視するかで大きく展開が変わるだろう。

アリバブ

最初の持ち金…2000Cr
最初の順位…２位
保有コロニー数…３
利点…初期予算は他人の２倍、鉱山保有

☆シャンカラに住む原住民達の王であり、原住民の政党「カメロイド」を支配している。そして、大統領になるために財宝を換金したため、大量の金を持つ。

代々アリバブ家は内部工作を得意とし、暗殺・破壊工作などの技術に長けている。

そんな影の部分とは裏腹に、彼の希望は人類と原住民との争いを無くし、シャンカラを平和で理想的な惑星にする事である。

財力・政治権力共に遜色の無い能力。残りの軍事力もポストや政党でまかなうのはそう難しくないだろう。

支配プレイヤー…………初期にこの政党を支配しているプレイヤー名（誰も支配していない場合、「中立」となっている）
総議席数…………………政党内全ての議席数
ミナモト支持度…………ミナモトに対する支持度
ガロア支持度……………ガロアに対する支持度
ボルジア支持度…………ボルジアに対する支持度
アリバブ支持度…………アリバブに対する支持度
コロニー数………………政党が保有するコロニー数
保有鉱山数………………政党が保有する鉱山数
保有軍隊…………………政党が保有する軍団

オウゾリエン

支配プレイヤー	ガロア
総議席数	40
ミナモト支持度	7
ガロア支持度	19
ボルジア支持度	7
アリバブ支持度	7
コロニー数	1
保有鉱山数	0
保有軍隊	無し

☆オウゾリエンは、シャンカラ有数の政治家達の集団で、事実上シャンカラ最大の政党です。長い間ガロア家と友好関係にあり、現在でもガロアの支配下にあります。

シャンカラ４大政党の１つと呼ばれ、その保有する議席数は他の政党を圧倒しています。

ゼン教団

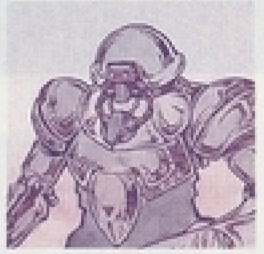
支配プレイヤー	中立
総議席数	20
ミナモト支持度	5
ガロア支持度	5
ボルジア支持度	5
アリバブ支持度	5
コロニー数	2
保有鉱山数	0
保有軍隊	そうへい

☆唯一、絶対神「ゼン」を信仰する集団です。

「ゼン」の教えを広め、宗教による銀河の統一を目指しています。

原始的な兵器で武装した軍団「そうへい」を保有し、４大政党の１つとして数えられています。

ガリンペイロ



支配プレイヤー	中立
総議席数	24
ミナモト支持度	6
ガロア支持度	6
ボルジア支持度	6
アリバブ支持度	6
コロニー数	3
保有鉱山数	1
保有軍隊	ガリンペイ

☆鉱山で働く労働者の団体です。

鉱山の他、土木建築などの作業も行っており、常にシャンカラの発展を支えてきた功労者達と言えるでしょう。

過酷な条件下で働く事が多く、そのため構成員のほとんどは体を機械化しています。

鉱物の売買はシャンカラ唯一の産業のため、この作業に従事する者も多く、現在では４大政党の１つと言われています。

カメロイド

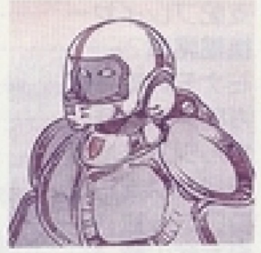
支配プレイヤー	アリバブ
総議席数	25
ミナモト支持度	6
ガロア支持度	6
ボルジア支持度	6
アリバブ支持度	7
コロニー数	2
保有鉱山数	0
保有軍隊	カメロイド

☆シャンカラに住む原住民の代表者達です。

当然のように原住民からの支持は高く、４大政党の１つとして数えられています。原住民の王であるアリバブとのつながりは深く、当然カメロイドはアリバブの支配下にあります。

しかしカメロイド内部では、人類と共存しようとするアリバブの行動を嫌う者が多くいるようです。

トラスト



支配プレイヤー	ボルジア
総議席数	18
ミナモト支持度	4
ガロア支持度	4
ボルジア支持度	6
アリバブ支持度	4
コロニー数	2
保有鉱山数	1
保有軍隊	サイボット えいせいほう

☆正式名称を「宇宙労働組合」と言い、宇宙港で働くライトスタッフの集団です。

ボルジアとは密接な関係にありますが、構成員は独立したがっており、ボルジアと手を切ろうという動きも出ているようです。

構成員は宇宙で働く事を前提に体をサイボーグ化しており、軍団としての力を持っています。又、障害物排除用の攻撃衛星を保有しており、シャンカラ有数の武装集団とも言えるでしょう。

テクノクラーツ

支配プレイヤー	ミナモト
総議席数	15
ミナモト支持度	6
ガロア支持度	3
ボルジア支持度	3
アリバブ支持度	3
コロニー数	1
保有鉱山数	1
保有軍隊	タルカス

☆最新の研究所「テクノクラーツ」で働く所員達の集団です。

主に兵器開発に力を注ぎ、ギガント、ホバータンク、タルカスなどの兵器を開発しており、シャンカラの頭脳とも呼ばれています。

開発された兵器の内、タルカスは研究所の防衛に使用されていますが、その戦闘力はシャンカラ最強と呼ばれています。

しかも、現在ではそのタルカスをも超える兵器を開発していると噂されています。

銀河帝国派

支配プレイヤー	中立
総議席数	20
ミナモト支持度	5
ガロア支持度	5
ボルジア支持度	5
アリバブ支持度	5
コロニー数	2
保有鉱山数	0
保有軍隊	無し

☆銀河帝国に依存して生活しようという者達の集団です。

シャンカラの独立には反対しており、たとえ独立したとしても、政治・経済の両面で銀河帝国の恩恵を受けるように活動する事を主張しています。

独立党

支配プレイヤー	中立
総議席数	20
ミナモト支持度	5
ガロア支持度	5
ボルジア支持度	5
アリバブ支持度	5
コロニー数	2
保有鉱山数	0
保有軍隊	無し

☆完全に銀河帝国から独立し、シャンカラの自治権を確立しようという集団です。

ちょうど、銀河帝国派と正反対の立場にあると言えるでしょう。

構成員のほとんどは学生であり、行動力は銀河帝国派よりもありますが、反面問題をおこす率も高くなっています。

政党解説

キメラ

支配プレイヤー………中立
総議席数……………12
ミナモト支持度………3
ガロア支持度…………3
ボルジア支持度………3
アリババ支持度………3
コロニー数……………2
保有鉱山数……………1
保有軍隊……………無し

☆キメラは、シャンカラの過酷な自然条件に対応出来るように、原住民と人類との細胞を融合させて造られた新人類です。

数は少数ですが、平和を愛し、未来への希望と言われるキメラは、民衆からかなりの支持を受けています。

政治権力はさすがに弱いのですが、キメラを支持する2つのコロニーと原住民から寄贈された鉱山は、実質の無いキメラを注目させるに十分の物と言えるでしょう。

アルデバラン

支配プレイヤー………中立
総議席数……………24
ミナモト支持度………6
ガロア支持度…………6
ボルジア支持度………6
アリババ支持度………6
コロニー数……………1
保有鉱山数……………1
保有軍隊……………無し

☆アルデバラン星系から移住してきたエビの様な外見をした知的生物の集団です。

本能的に水源を見つける能力があり、砂漠の惑星シャンカラとしては彼らの協力は絶対必要な物と言えるでしょう。

しかし、彼らには驚異的な繁殖能力があり、瞬く間に数倍の人口にふくれあがってしまいます。

そのため、シャンカラ政府は彼らの移住に対して神経質なほど注意しています。

テロル派

支配プレイヤー………中立
総議席数……………12
ミナモト支持度………3
ガロア支持度…………3
ボルジア支持度………3
アリババ支持度………3
コロニー数……………0
保有鉱山数……………0
保有軍隊……………無し

☆破壊活動専門の集団で、シャンカラでの暗殺・破壊活動はほとんど彼らが行っていると言われます。

一説によれば、シャンカラにいる暗殺者のほとんどはテロル派の構成員だと言われています。

暗殺・破壊活動のほとんどを完璧にこなし、敵にすればこれほど恐ろしい存在も無いかも知れませんが、味方にすれば非常に頼れる存在となるでしょう。

黒衣党

支配プレイヤー………中立
総議席数……………8
ミナモト支持度………2
ガロア支持度…………2
ボルジア支持度………2
アリババ支持度………2
コロニー数……………0
保有鉱山数……………0
保有軍隊……………無し

☆活動や存在理由すらも知られていない謎の集団です。

立ち上げ タイトル データ選択

■立ち上げ

ファミコン本体の電源を入れてください。自動的にオープニングが始まります。

オープニングの最中にAボタン入力があった場合、もしくはオープニングが終了した場合、タイトルへと移行します。

オープニングではシャンカラのバックグラウンドストーリーが説明されます。

■タイトル

始めてプレイするか以前の続きを行うかを選択するための画面です。

初めて（もしくは最初から）プレイする場合は「START」を選択します。

又、以前の続きをプレイする場合は「REPLAY」を選択します。

どちらかの選択をした場合はデータ選択へ移行します。

※何もキーを押さずにしばらく置くと、オープニングへ戻ります。

■データ選択

「START」の場合、以後セーブに使用するデータを本体にある3つのファイルの内から選択します。

※バトルボックスがつながっている場合は自動的にバトルボックスとなります。

セーブに使用するデータを選択したら、人数選択へ移行します。Bボタン入力がされた場合、タイトルへ戻ります。

☆バトルボックスにデータが入っている時に、「START」を選択した場合、データのセーブ用にバトルボックス内にある以前のデータを消去してしまいますので注意してください。

※シャンカラは自動セーブです。各ターンの終わりに、ここで選択された場所に自動的にセーブされます。この時、以前のデータは消去されてしまいますので注意してください。

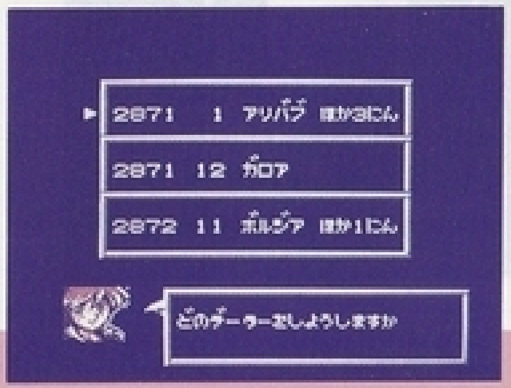
「REPLAY」の場合、ロードするデータを選択します。もちろん、データの入っていない場合は選択しても無効になります。

※バトルボックスがつながっていて、シャンカラのデータが入っている場合は自動的にバトルボックスからロードします。

データをロードした場合はターン開始画面へ移行します。

データをロードした場合、以後、このゲーム中のセーブはそのデータに対して行われます。

Bボタン入力がされた場合、タイトルへ戻ります。

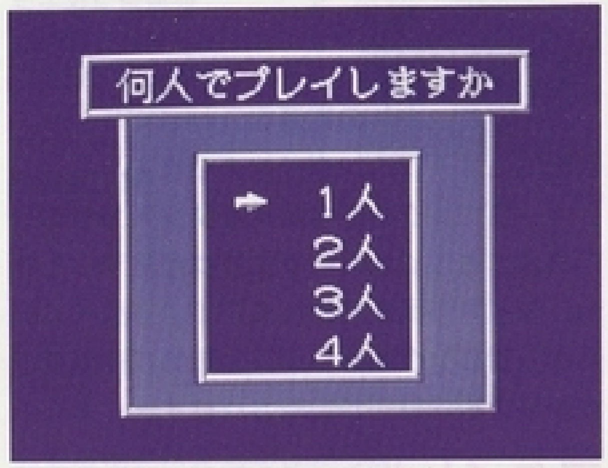


■人数選択

ゲームする人数を選択します。

最大４人プレイまで可能で、その人数に満たない場合は残りをコンピュータが受け持ちます。

人数を決定したらキャラクター選択へ移行します。



■キャラクター選択

設定されたそれぞれ異なる特性を持つ個性豊かな４人のキャラクターの内、好きなキャラクターを選んでプレイします。

４人プレイの場合は、３人が選択した時点で最後の１人は自動的に決定されます。

キャラクター選択が終了したらいよいよゲームスタートです。ターン開始画面へ移行します。

■ターン開始

現在（ゲーム中）の年号と月を表示します。

Aボタンでニュース(1)へ移行します。

※１ターンは１ケ月です。

■ニュース(1)

この画面では、今月の天気の発表と、前ターンで死者が出ている場合は復活の発表が行われます。

※暗殺されたり処刑されてしまうと死者になってしまいますが、ここでクローンとしてゲームに復帰する事が出来ます。

又、殺されてしまったときに「保険アイテム」を持っていた場合、ここでそのアイテムの額に応じたお金がもらえます。

ニュースが終了したら、ポスト決定かニュース(2)へ移行します。

ポスト決定に移行するのは以下の条件の場合で、それ以外はニュース(2)へ移行します。

①ゲームの最初のターン。

②前ターンで死者が発生した場合。

天気の解説

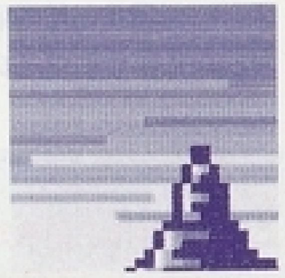
フラカン

プラズマの嵐によって大気が荒れ狂っています。そのため、衛星砲・空爆などの航空兵器は使用出来ませんし、宇宙港も使用出来ません。更に、コロニー外での活動が出来ないため、鉱物を得る事が出来ません（鉱山はコロニーの外にあるのです）。

オーブン

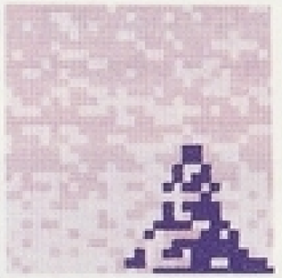
灼熱地獄です。日中の気温は80℃以上まで高まり、コロニー内であっても空冷完備の重装甲車両以外は行動出来ません。宇宙港は使用出来ず、コロニー外へ出られないため鉱物も手に入りません。更に内乱が始まっても、重装甲タイプの軍団しか出撃出来ません。

グレース



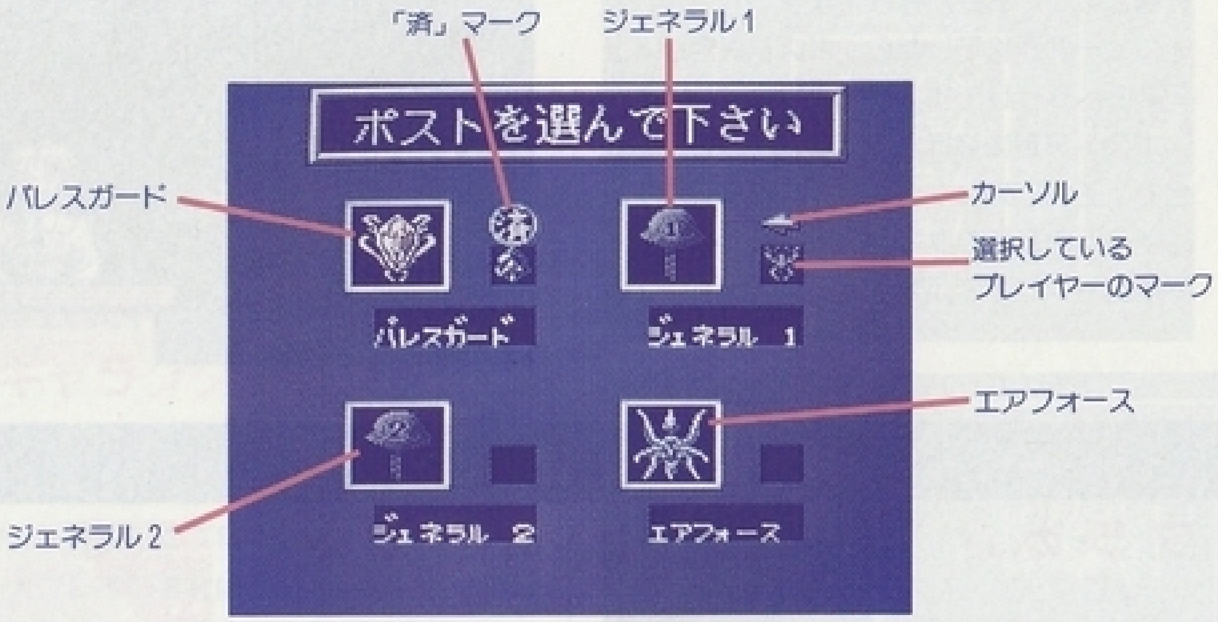
シャンカラでは珍しく雲１つ無い青天です。鉱山での作業がはかどるために鉱物が通常の２倍手に入ります。

はれ



シャンカラでの通常の天気です。絶え間無い砂嵐が地表を覆い、コロニー外での作業は大変厳しいものになります。

■ポスト決定



各プレイヤーは、順番にしたがってポスト（社会的な身分・権力）を選ぶ事が出来ます。順番は、保有する政党の議席数の多い順です。1ターン目の順番は必ずガロア→アリバブ→ボルジア→ミナモトとなっています。選ばない事や複数のポストを選ぶ事は出来ません。必ず各プレイヤーは1つのポストに就く事になります。

ポストの選択は十字キーの上下で行います。選択中のキャラクターのマークがカーソルに付いています。自分がなりたいポストにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。

決定されたポストには「済」マークが付き、他のプレイヤーが選択出来ない様になります。

4人プレイの場合、3人が選択したら、残りの1人分は自動的に決定されます。

ポストを選択し終えたら、ニュース⑵へ移行します。

※ポストとはシャンカラの世界での職業だと思ってください。そして、各プレイヤーはポストに付属する暗殺者や軍団を無償で使う事が出来るようになるのです。

【コラムその1】
ポストの戦力は重要です。特にジェネラル1とジェネラル2の戦力は政党に付属する戦力とは比較にならないほど強力です。又、エアフォースは軍団は弱小ですが、空爆があるため戦力的にはジェネラル1・2と比べても遜色ありません。又、パレスガードは戦力的には貧弱ですが、暗殺者が付属しているという利点があります。

ポストの解説

①パレスガード

女性兵士だけで構成された王宮警備隊。暗殺者「パレスガード」と、内乱で使用出来る軍団「パレスガード」を保有する。暗殺するのに金がかからないのが最大の魅力。但し戦力面では全ポスト中1番弱い。

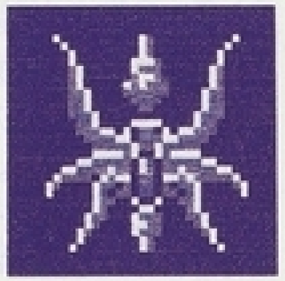
②ジェネラル1

パワードスーツで身を固めた「歩兵1」、「歩兵2」と重装甲の戦闘車両「ギガント1」を有し、シャンカラ最大の軍団と言われている。その戦力は実にパレスガードの4倍以上であり、内乱で勝利を収めるためには必須のポストと言える。

③ジェネラル2

パワードスーツ装備の「歩兵3」、「歩兵4」と、重戦車「ギガント2」を保有し、ジェネラル1と実質的な戦力は同じ。ただ、内乱での出現位置に多少違いがある。

④エアフォース



シャンカラ唯一の空軍。対空攻撃用の「ホバータンク」と特殊攻撃の「空爆」を有する。ホバータンクの戦力は期待出来ないが、空爆をうまく使えばジェネラル並の攻撃力にもなる。

■ニュース⑵

ここでは今月の事件・予算の発表が行われます。事件は特定のプレイヤーに対して行われるものや全体に影響があるもの、又良いものや悪いものがあり、その影響は非常に大きなものです。

予算の方は、各プレイヤー毎（ごと）の今月の収入を表します。但（ただ）し、あくまで発表なので、結果は議会を通さない限りプレイヤーの物にはなりません。

ニュースが終了したら、コマンド画面（アイテム入手）へ移行します。

■コマンド画面（アイテム入手）

各プレイヤーは、ここでアイテムを入手します（自動的に手に入れます）。但（ただ）し、アイテムの保有上限は2つまでで、すでに2つ持っている場合は入手出来ません。

又、シェルターに入っている場合、アイテムは入手出来ません。

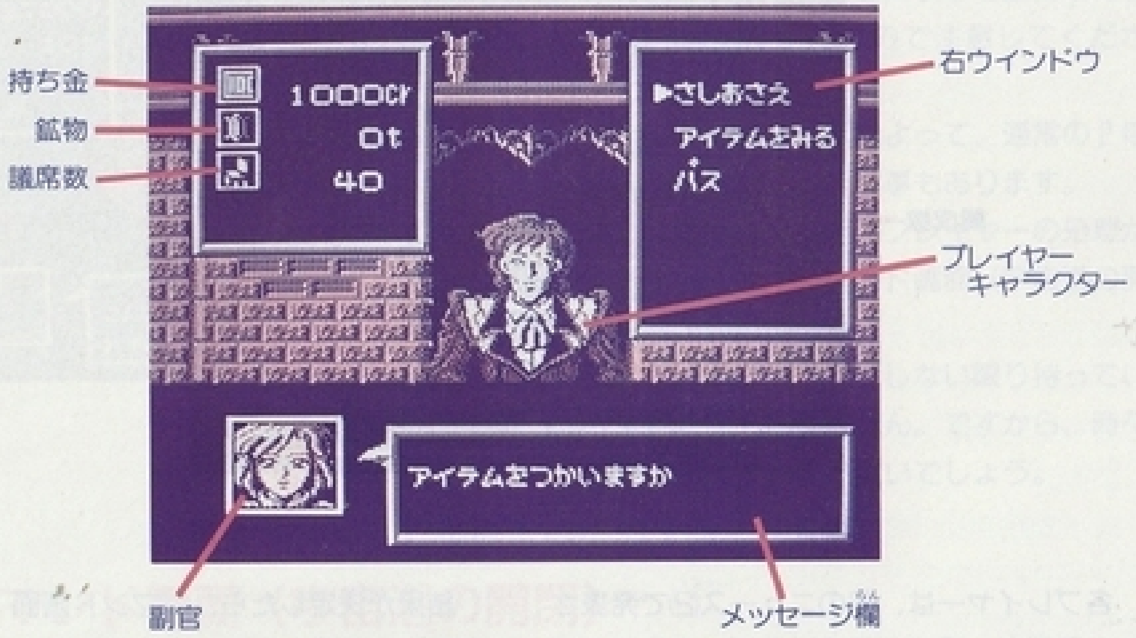
基本的にはメッセージの表示とアイテムの配付が行われるだけです。

※アイテムを手に入れようとした時に、代わりに泥棒（どろぼう）がやって来る事が有ります。彼に来られると全ての持ち金を奪（うば）われてしまうだけでなく、アイテムも使用した事にされてしまいますので注意してください。

Aボタンで次のプレイヤーへ移行し、全員終了したらコマンド実行（アイテム使用1）へ移行します。

【コラムその2】
勝つためには暗殺しまくりましょう。特に、自分が3位か4位の時は政略せずに暗殺者を雇（やと）う方が効果的です。逆に、自分が圧倒的優位で1位の場合は暗殺せずにじっくりと政党を固めるのが得策（とくさく）でしょう。

■コマンド画面（アイテム使用1）



各プレイヤーは、ここでアイテム入手で手に入れたアイテムを使用する事が出来ます。

但（ただ）し、シェルターに入っている場合や、アイテム入手で「どろぼう」に入られてしまった場合はアイテムを使用する事は出来ません。

又、ここで使用出来るアイテムは「アイテム使用1」で使用出来る物に限ります。手に入れたアイテムがどこで使用出来るかや、その効力はマニュアルをよく見て把握（はあく）しておくと良いでしょう。（P.46～49参照）

十字キーの上下で右ウインドウのコマンドを選択してください。

アイテム名の位置でAボタンを押すと、そのアイテムが使用出来ます。

又、「アイテムをみる」が選択された場合、今自分が持っているアイテムの効力を見る事が出来ます。

「しようしない」を選択した場合、アイテムを使わないで次のプレイヤーに操作が移ります。

※アイテムの使用は、1ターン中1プレイヤー1つまでです。2つのアイテムを1ターン中に使用する事が出来ない点に注意してください。

ですから、ここでアイテムを使用した場合は以後の政略実行、暗殺、アイテム使用2ではアイテムは使えません。

使用するアイテムを決定した場合はその効果を発揮した後、次のプレイヤーに移行します。又、使用しない・使用出来ない場合は「しようしない」を選択する事によって次のプレイヤーへ移行します。

全員が終了したら次の議会へ移行します。

■議会

各プレイヤーは、前のニュース⑵で発表された予算を、通す（賛成）かプールする（反対）かを決定します。通された予算は各プレイヤーの持ち金となり、自由に使う事が出来ます。又、プールされた予算は次の予算への繰り越しとなり、このターン中は分配されません。

※プール……予算を貯める（保留する）という事で、プールされた場合、このターンは誰も予算を得られない事になります。

プールされた予算は次のターンの予算に加えられ、プールされ続ければどんどん貯まっていく事になります。

賛成はAボタン、反対はBボタンで、それぞれが決定したプレイヤーの持つ議席数が、賛成・反対に加えられます。必ずどちらかを選択し、中立の立場を取る事は出来ません。

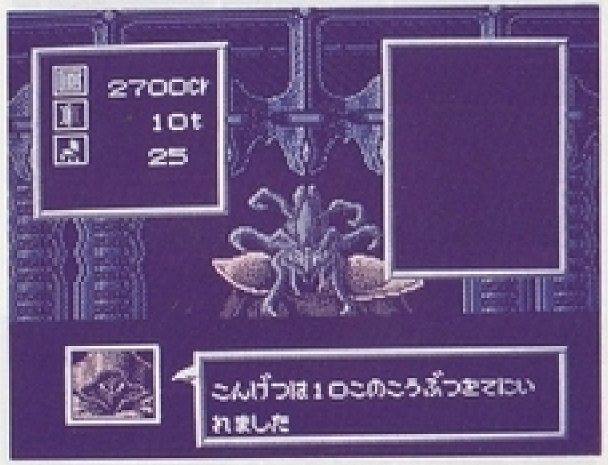
その結果として、議席数の多い方の意見が取り入れられます。同数の場合は自動的に賛成となります。

結果が決定したら、コマンド画面（鉱物の収入）へ移行します。

※賛成と反対の利点

賛成する事の利点はもちろん今月の収入を得る事です。逆に反対の場合は今月の予算を得られない事になります。例えば、１位のプレイヤーが1500Crの収入を得る場合、４位のプレイヤーはおよそ300Cr〜400Crしか収入がありません。しかし、もしこのターンで逆転し、次のターンで前月４位のプレイヤーが今月１位になっていれば、そのときの収入は1500Cr（前月プールされた分）＋今月の収入となり、手に入れる持ち金が1100Cr〜1200Crも増えるわけです。逆に、前月１位だったプレイヤーが、今月４位になってしまっていた場合、手に入る持ち金は300Cr〜400Cr（前月の予算）＋今月の収入となり、1100Cr〜1200Crも減ってしまうわけです。

■鉱物の収入



各プレイヤーは、自分が支配・保有する鉱山１につき、10の鉱物を自動的に得ます。

但し、事件や天気などによって鉱物を得られない場合もありますので注意してください。

又、事件や天気などによって、通常の２倍〜10倍の鉱物が手に入る事もあります。

鉱山を支配・保有するプレイヤーの処理が全て終了したら、コマンド画面（宇宙港の開閉）に移行します。

※鉱物は宇宙港で換金しない限り持っていても何の意味もありません。ですから、時々はお金に換えておくと良いでしょう。

■コマンド画面（宇宙港の開閉）

ボルジアプレイヤーのみが行える特殊なコマンドです。

ボルジアプレイヤーは、自分が保有する宇宙港を開けるか、それとも閉めるかを選択する事が出来ます。

十字キーの上下でコマンドを選択し、Aボタンで決定してください。又、Bボタンを押した場合、「あけておく」と同様宇宙港は開けた事になります。

又、シェルターに入っている場合は選択出来ません。この場合、「あけておく」と同様宇宙港は開けた事になります。

但し、事件・天気によっては、強制的に宇宙港が閉鎖されてしまう事があり、この場合は開ける事は出来ません。

開閉の選択が終了したら、コマンド実行（政略）へ移行します。

宇宙港が開いている場合には、以下の事が行えます。

①コマンド実行（鉱物換金）で、鉱物をお金に換える事が出来る（全てのプレイヤー共通）。
②内乱で、降下兵の出撃を要請する事が出来る（防御側大将のみ）。

※要請し、降下兵が出現した場合、その内乱中は降下兵は防御側大将の支配下に入ります。

■コマンド画面（政略）

各プレイヤーは、アイテム・持ち金を使って、12の政党を味方に付ける事が出来ます。

但し、アイテムは政略用の物を持っていないと使用出来ません。又、アイテムの使用は1人1ターン1つまでですので、すでにコマンド実行（アイテム使用1）で使用している場合はここで使用する事は出来ません。

又、シェルターに入っているプレイヤーは、政略を行う事は出来ません。

政略は1人3回までしか行えません。3回のコマンドが終了したら自動的に政略は終了します。

政略で使用出来るコマンドは4つあります。十字キーの上下でコマンドを選択し、Aボタンで決定してください。

先ず1つ目がアイテムの使用です。

このコマンドは自分の保有するアイテムを使用するもので、もちろん前記した様に政略用の物しか使えません。

アイテムを使用する場合は、アイテム使用1と同じく、アイテムにカーソルを合わせてAボタンを押してください。

政略用のアイテムのほとんどはたいへん強力で多数の支持度を自分の物に出来ますが、そのような強力なアイテムほど失う支持度も又大きくなります。

使用する場合はどの政党に対して効力を持つのかをよく調べた方が良いでしょう。

2つ目は、「アイテムをみる」です。

これは、自分の保有するアイテムの効力を調べる物です。特に、知らないアイテムはあらかじめ効力などを確認しておくと良いでしょう。

3つ目は、「もちきんをつかう」です

持ち金を使って支持度を得るコマンドで、最も分かりやすく、最も多用するコマンドです。

持ち金は500Cr～3000Crまでを一度に使え、500Crで支持度が1増えます。又、増えた支持度はその分誰かの支持度から差し引かれます。

例えば、2000Crの持ち金を使った場合は自分の支持度が4増え、他人の支持度が4減少するわけです。

持ち金を使用した場合や、一部の政略用アイテムを使用した場合は「政党選択」へ移行します。

4つ目は「パス」です。政略は3回まで出来ますが、その必要がない場合や、又、3回も出来ない場合などがあります。そんな時は「パス」にカーソルを合わせてAボタンを押してください。政略は終了し、次のプレイヤーに順番が回ります。

※何もコマンドが選択されていない状態でBボタンを押すと、1回パスとなります。

<政党選択>

Bボタンでキャンセルした場合はコマンド画面に戻ります。

ここでは12の政党の内、政略を行いたい政党を選択します。ここでの表示は次のように読みます。

例　①オウソリエン　②40
　　③ガロア　④＋18

※各政党は、最も支持度の多いプレイヤーが支配する事になります。

例えば以下の場合……

議席数50	
ミナモト	20
ガロア	19
ボルジア	10
アリババ	1

①政党名
②その政党内にある支持度の合計
③その政党を支配しているプレイヤー名（政党が中立の場合は表示しません）
④｛その政党を支配しているプレイヤーの支持度｝－｛2番目に多い支持度を持つプレイヤーの支持度｝

例えば、

ミナモト	6
ガロア	22
ボルジア	6
アリババ	6

という政党があった場合、④は、22－6で18になります。

十字キーの上下左右でカーソルを動かし、Aボタンで政党を決定してください。Bボタンが押された場合、コマンド実行画面へ戻ります。

この場合、ミナモトは全体50議席の内、20議席の支持しか得ていませんが、それでもこの政党の内最大の支持度なので、この政党の50議席と、付属する物（コロニー・鉱山・軍団など）はミナモトが支配している事になります。

政党が選択された場合は「政略画面」へ移行します。

【コラムその3】
持ち金に余裕があったら自分の支配する政党に対して政略するのも良いでしょう。政党の支持度を上げておけば、いざ殺されてしまったり、自分の政党に影響するアイテムを使われてしまったときに、支配権を奪われる確率を少なくする事が出来るわけですから。

＜政略画面＞

政略画面ではＡボタンでルーレットを回し、同じくＡボタンでルーレットを停止します。増加の場合は停止した場所から支持度を奪い、それを自分の支持度に加えます。逆の場合は停止した場所に自分の支持度が奪われてしまいます。

持ち金を使う場合、最低１つは支持度が増えます。もちろん使ったお金が多ければ２以上支持度が増えます。

アイテムの場合はばらつきがあり、政党１つにつき最低０から最大12まで支持度が動く場合があります。

動く支持度が０の場合、ルーレットが動いても支持度が動かない場合があります。それは政略に失敗したという事です。(各政党の台詞でもわかりますが……)。動かない場合はＡボタンでコマンド画面に戻ります。

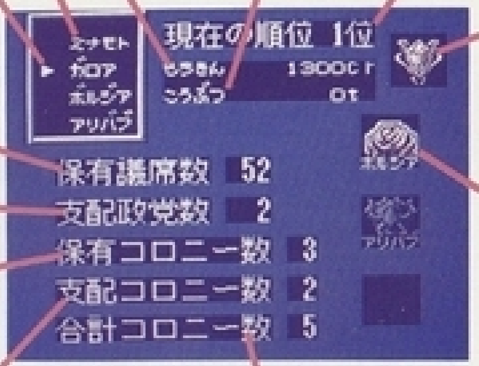
■特殊コマンドについて

コマンド画面で、右ウインドウにカーソルが出ている場合、そこからセレクトボタンを押す事によって、特殊コマンドに入る事が出来ます。

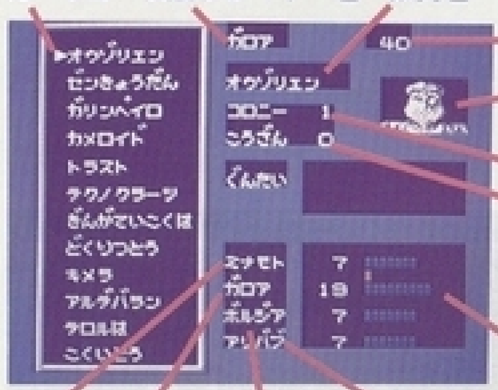
特殊コマンドは政党や各プレイヤーのパラメータや、このターンの天気、事件などを見る事が出来ます。アイテムを使用する際や、政略をする場合など、確認しておけば失敗が少なくなり、非常に便利です。

特殊コマンドは以下の５つです。又、このコマンドはＢボタンで抜ける事が出来ます。

①勢力参照画面



②政党参照画面



③軍団参照画面

⑤戦力画面

①勢力参照

自分を含む各プレーヤーの勢力（所持金・所有鉱物・支配政党数・総議席数・保有コロニー数・支配コロニー数・現在のポスト・口実の有無）を確認する事が出来ます。

十字キーの上下でカーソルを動かしてください。カーソルの位置のプレイヤーのパラメータが画面に表示されます。

②政党参照

各政党のパラメータ（政党の顔・議席数・各プレイヤーの支持度・支配しているプレイヤー名・保有する軍団・鉱山の有無）を確認する事が出来ます。

十字キーの上下でカーソルを動かしてください。カーソルの位置の政党のパラメータが画面に表示されます。

③軍団参照

各軍団のパラメータを確認する事が出来ます。

十字キーの上下でカーソルを動かしてください。カーソルの位置の軍団のパラメータが画面に表示されます。

④ニュース

今月の事件･天気を確認する事が出来ます。

⑤戦力

現在の各プレイヤーの支配する軍団の戦闘能力の合計を、グラフと数字で確認する事が出来ます。

■コマンド画面（雇用）

ここでは暗殺者・狂人・傭兵・ルドラを雇う事が出来ます。もちろん何も雇わなくてもかまいません。

雇用するための所持金がある場合のみ、雇用出来る物が表示されます。値段の最低は狂人の500Crですので、所持金が400Cr以下の場合は何も雇えない事になります。この場合はAボタンで次のプレイヤーに順番が移ります。

又、シェルターに入っている場合も、何も雇用する事は出来ません。

但し、ルドラは天気がオープンの時しか雇う事は出来ません。又、暗殺者・狂人はどちらか片方しか雇う事は出来ませんし、その数は１つとなっています。同様に、傭兵も１つしか雇う事は出来ません。狂人は500Cr、暗殺者は1000Crとなっており、どちらも以後の暗殺で使用する事が出来ます。傭兵は軍団（ＡＴ４／ＤＦ３／ＵＮ２）で、1000Cr、ルドラも軍団（ＡＴ４×３／ＤＦ３／ＵＮ１）で2000Crとなっており、以後の内乱で使用する事が出来ます。

十字キーの上下でカーソルを動かし、雇用したい物の場所でAボタンを押してください。又、何も雇用したくない場合はパスを選択してください。

全員の雇用が終了したら次の居場所決定へ移行します。

【コラムその４】

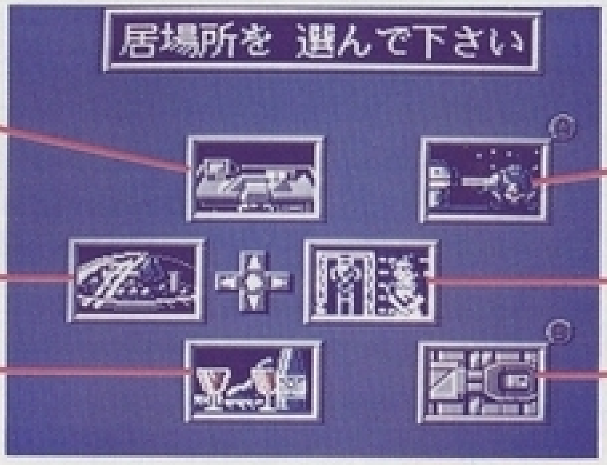
内乱で減少した軍団は、次の内乱開始の時に復活します。ですから、内乱では損害を気にせず戦う事が出来るわけです。しかしいくつかの例外もあります。例えば傭兵は２UN（ユニット）で構成されています。

この内、１UNの損害が出ても復活しますが２UNの損害が出て全滅してしまうと失われてしまいます。

又、ルドラは損害に拘らず１回しか戦ってくれません。

ほかにも事件で出現した軍団のほとんどは全滅すると無くなってしまいますので注意が必要です。

■居場所決定



ここで居場所を決定します。居場所は続く暗殺で影響があり、又、２つの居場所は他にも影響を与えます。

その２つとは宇宙港とシェルターで宇宙港は開いている場合、保有する鉱物を換金する事が出来ます。又、シェルターを選べば特別な暗殺者を使われない限り殺される事はありませんが、代わりにほとんど全ての行動が出来なくなってしまいます。

※シェルターを選択した場合、次のターンの居場所決定までシェルターから出る事は出来ません。又、その間以下の制限を受けます。

1）　ポスト決定……シェルター外のプレイヤーが全員決定してから自分のポストを選択します。
2）　アイテム………アイテムを手に入れる事も、使用する事も出来ません。
3）　議会……………参加出来ません。（予算が通れば、受け取る事は出来ます）。
4）　政略……………行えません。
5）　暗殺……………行えません。
6）　内乱……………参加出来ません。
7）　総選挙…………参加出来ません。

他の４カ所（自宅・愛人宅・別荘・オフィス）はダミーで、ゲームには影響を及ぼしません。

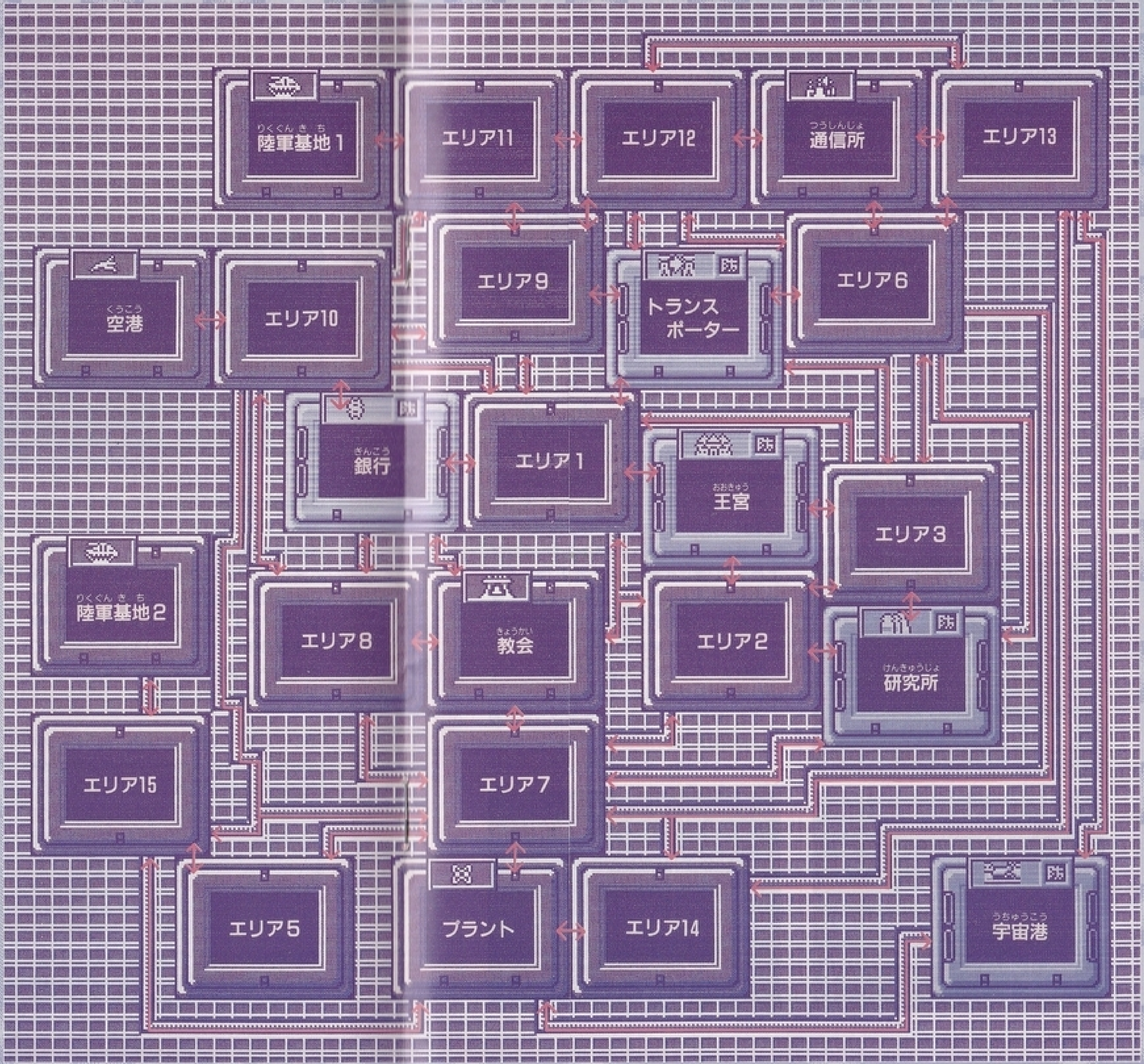
居場所の決定の仕方は十字キーの上下左右とA・Bボタンで行います。キャンセルは出来ません。対応は以下の通りです。

十字キー上	オフィス
十字キー右	自宅
十字キー下	愛人宅
十字キー左	別荘
Aボタン	宇宙港
Bボタン	シェルター

全員の居場所が決定したら、コマンド画面（暗殺）へ移行します。

※居場所は必ず選択してください。選択しない事は出来ません。

内乱マップ



陸軍基地1
エリア11
エリア12
通信所
エリア13
空港
エリア10
エリア9
防
トランスポーター
エリア6
防
銀行
エリア1
防
王宮
エリア3
陸軍基地2
エリア8
教会
エリア2
防
研究所
エリア7
エリア15
エリア5
プラント
エリア14
防
宇宙港

■コマンド画面（暗殺）

ここで各プレイヤーは他のプレイヤーを暗殺する事が出来ます。但し、暗殺者を保有していない場合は行えません。又、暗殺者はパレスガードを除き使用した場合には失われてしまいます。暗殺者の中にはシェルターを目標に出来る（普通は出来ない）暗殺者がアイテムにありますが、以前にも記述した通りアイテムは1ターン中1回なので、以前のアイテム使用1・政略で使用している場合は使用出来ない事に注意してください。

暗殺する事によって得る利点は、殺されたプレイヤーは持ち金・鉱物・アイテムの全てを失い、支配する政党の支持も大幅に減少してしまう事です。又、誰か1人が殺された時点で、全員が他のプレイヤーに対して内乱を起こせる権利（口実）を得る事が出来ます。

暗殺の行い方は誰か1人を指定し、そのプレイヤーの居場所を当てるだけです。但し、アイテムの「アサシン」を除く、全ての暗殺者はシェルターを目標には出来ません。

コマンドの選択は十字キーの上下で選択し、Aボタンで決定です。

選択の順番は、行うか否か？（暗殺するかどうかの選択・暗殺者を持っていない場合は自動的に否になる）→誰を？（殺したいプレイヤーを選択する）→何を使って？（暗殺者の選択・このターン中にアイテムを使用している場合、アイテムのアサシンを持っていても使えない事に注意）→どこで？（殺したい相手の居場所を予想する）となっており、途中でやめたい場合ややり直したい場合はBボタンで戻る事が出来ます。

暗殺は1人1回までです。同じターンで2人に対して暗殺する事は出来ません。

全員が終了した時点で次のコマンド画面（鉱物換金）へ移行します。

暗殺者解説

①名称…………暗殺者の名称
②入手方法……入手方法や、所属
③シェルター…シェルターを目標に出来るか否か
④暗殺者の説明

①**暗殺者**
②雇用1000Cr
③不可能

④1番スタンダードなタイプの暗殺者です。
彼らの殆どはテロル派に所属しており暗殺や破壊活動を行っています。
しかし、一部の者達は自由商売をしています。
そんな彼らは1000Crで貴方のために1回だけ働いてくれるでしょう。

①**狂人**
②雇用500Cr
③不可能

④シャンカラの貧民街で生活する薬物中毒者です。
薬に依存している彼らは何が正しいのかという判断が出来ず、薬さえ与えればどんな事でもやってしまいます。
主に安価な暗殺者として使用されますが、暗殺に失敗した場合、気が狂ってとんでもない事をするかもしれません。

①**パレスガード**
②ポスト「パレスガード」に所属
③不可能

④ポスト「パレスガード」に所属する女性の王宮警備隊です。
彼女らは職務の一環として暗殺を担当しているため、暗殺を依頼するのにお金は必要ありません。又、同様に暗殺を依頼しても失われる事はありませんので、失敗を恐れずに毎月暗殺を行う事が出来ます。

①**アサシン**
②アイテム入手で運が良ければ…
③可能

④シャンカラはおろか、銀河帝国内にも名前が売れている超一流の暗殺者です。
アイテムの解説にもありますが、特殊装備で身を固めた彼は、シェルターを目標に出来る唯一の暗殺者です。
彼は自分の名前を売りにきているので、仕事を依頼するチャンスがあれば無償で依頼を引き受けてくれます。

■総選挙

誰かが暗殺で殺されたときや、内乱に負けて処刑された場合、その死者となったプレイヤーが政党を１つ以上支配していた場合は総選挙に入ります。

＜政略画面＞

殺されたプレイヤーが支配している政党の政略画面が表示されます。

そして、その政党を支配していたプレイヤーの支持度が減少します。減少する数はその場合によって変化しますが、最大６の支持度が減少します。

殺されたプレイヤーの支配する政党が複数あった場合、他の政党も同様の処理を行います。

対象となる（殺されたプレイヤーが支配していた）政党全ての処理が終了したら、減少した支持度を生き残ったプレイヤーで分配します。

但し、次の状態のプレイヤーは除外されます。

1)シェルター内のプレイヤー

2)内乱の場合、敗者側陣営に所属し、処刑されなかったプレイヤー

＜コマンド画面＞

支持度が分配されたプレイヤーは、その支持度を自分の好きな政党に配分します。

メッセージでいくつの支持度が分配されたかを知らせます。メッセージ終了後支持度を政党に送り込みますので、Ａボタンを押してください。

＜政党選択画面＞

十字キーの上下で支持度を送りたい政党にカーソルを合わせＡボタンを押してください。政略画面に入ります。

＜政略画面＞

ここでＡボタンを押すと、自分に分配された支持度が１つ、現在表示されている政党の自分の支持度に追加されます。

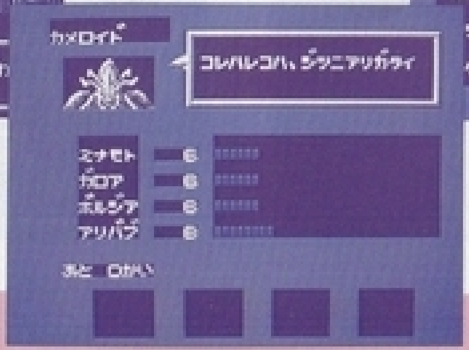
※追加した支持度をキャンセルする事は出来ません。

現在表示されている政党に対して支持度を送りたくない場合、Ｂボタンで政党選択画面に戻ります。

分配された全ての支持度を政党に送り込んだら総選挙は終了です。

他に支持度が分配されたプレイヤーがいる場合、次のプレイヤーの〈コマンド画面〉へ移行します。

▲コマンド画面

▼政略画面


▲政党選択画面

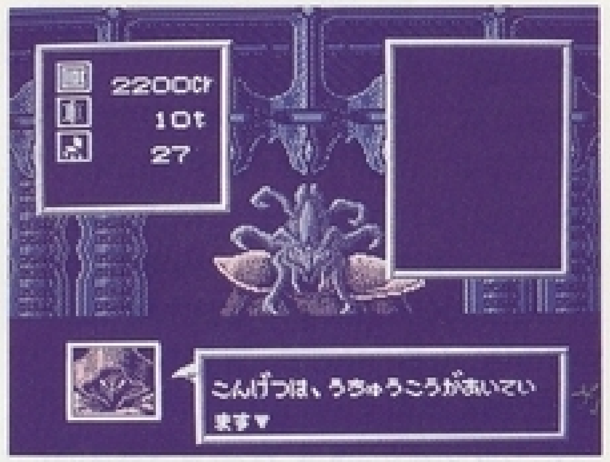
■コマンド画面（鉱物換金）

居場所に宇宙港を選択し、鉱物を保有している場合に行われます。条件を満たすプレイヤーが１人も居なかった場合は、ここを飛ばして次のコマンド画面（アイテム使用２）へ移行します。

宇宙港が開いている場合、鉱物の換金が自動的に行われます。

換金レートは鉱物１につき30Crです。但し、ボルジア以外のプレイヤーは鉱物１に付き10Crの税金をボルジアに支払わなくてはなりません。

例えば、ミナモトとボルジアが100ずつの鉱物を換金する場合、ミナモトは100×30−100×10（税金）＝2000Crとなり、１方ボルジアは100×30＋100×10（ミナモトの税金）＝4000Crとなるわけです。



全員の鉱物を換金し終えたら次のコマンド画面（アイテム使用２）へ移行します。

※鉱物の換金は自動的に行われ、自動的に保有する全ての鉱物が持ち金に換金されます。

■コマンド画面（アイテム使用２）

基本的にはコマンド実行（アイテム使用１）と同じです。

但し、使用出来るアイテムが違うので注意してください。

全員が終了したら次のコマンド実行（内乱開始）へ移行します。

■コマンド画面（内乱開始）

ここでは各プレイヤーが内乱を始めるかどうかを選択します。

内乱とはプレイヤー同士の戦闘の事で、負けたプレイヤーは所持金・鉱物を失うほか、処刑されればアイテムを失うばかりか保有するコロニーまで1つ失ってしまいます。そして、敗者の失った物は、アイテムを除き全て勝者の物になるわけです。(敗者のアイテムは失われます)。

又、シャンカラは4人プレイゲームなので、2人が戦闘を始めれば、2人残ってしまいます。

この残る2人は友軍として、どちらかのプレイヤーに味方する事になります。(中立はありません)。この2人は、戦況を見ながら裏切る事も出来ます。そして、勝てば勝者の恩恵を受け、負ければ敗者の仕打ちが待っているわけです。

ここで、内乱を仕掛けたプレイヤーを「攻撃側大将」、仕掛けられたプレイヤーを「防御側大将」、攻撃側に味方するプレイヤーを「攻撃側プレイヤー」、防御側に味方するプレイヤーを「防御側プレイヤー」と呼びます。

内乱に参加する場合、たとえ自分が口実を持っていなくても、誰かが始めてしまえば便乗して参加する事になります。但し、シェルターに居たり、暗殺で殺されてしまっているプレイヤーや、事件によって個人的に参加が禁止されてしまったプレイヤーは、内乱に参加する事は出来ません。又、同様に戦力が0のプレイヤーも内乱に参加出来ませんし、戦力が0のプレイヤーに内乱を仕掛ける事も出

来ません。

内乱は軍団の配置を最初に行った後、裏切り・降伏・衛星砲攻撃・空爆・移動・戦闘を行います。この裏切りから戦闘までを6回繰り返し、6ターン終了時点で全部で5箇所ある重要拠点を相手より多く占領するか、6ターンに満たなくても敵の軍団を全滅させれば内乱の勝利となります。

十字キーの上下でコマンドを選択してください。誰に対しても口実を持たない場合は入力なしで、そのまま次のプレイヤーへ順番が移ります。また、シェルターに居たり、戦力がない場合、事件によって禁止されている場合も同様に、入力は行えません。

同様に、前にも記したようにシェルターにいる相手や、戦力がないプレイヤーに対して内乱を起こす事は出来ませんので注意してください。

誰かが誰かに対して内乱を始めた場合、残る2人の陣営を決定します。全員の陣営が決定したら次のコマンド画面（降下兵の要請）へ移行します。

十字キーの上下で、どちらに味方するかを決定してください。

内乱を始める時は必ず特殊コマンドの「戦力」で自分と相手、その他のプレイヤーの戦力を確認しておきましょう。勝てる見込みの無い戦いは避けた方が賢明です。

※内乱は盲目的に起こせる物ではありません。各プレイヤーの目的は民衆の支持を得て、大統領になる事なのです。よって、無意味な戦争ははただ混乱を招き、自分の支持を落とす結果となってしまいます。

そのため、内乱には「口実」が必要になります。口実は言ってしまえば言いがかりです。例えば、自分で誰かを暗殺し、それを「おまえが○○○○を殺したんだ！」と言って内乱を始める事が出来るわけです。他にも、事件で原住民が殺されたり、アイテムで飛行機事故を起こしたりしても口実を得る事が出来ます。

内乱が行われなかった場合はコマンド画面（アイテム処分：P.40）へ移行します。

※誰かに内乱を仕掛ける権利の事を「口実」、逆に自分を対象に口実を持たれてしまった事を「被口実」と呼びます。

例えば、ガロアがミナモトに対して内乱を仕掛ける権利を持った場合、ガロアはミナモトに対して「口実」を持った事になり、ミナモトはガロアから「被口実」になったという事です。

■コマンド画面（降下兵の要請）

防御側大将は、援軍として降下兵を要請する事が出来ます。

但し、それにはお金がかかり、その額は最低で100Cr、最大で600Crです。

もちろん、多く払えばそれほど要請が応じられる可能性は高くなります。

降下兵が出現した場合、重要拠点の1つである宇宙港を自動的に占領します。そして、この内乱中は防御側大将の支配下に入ります。

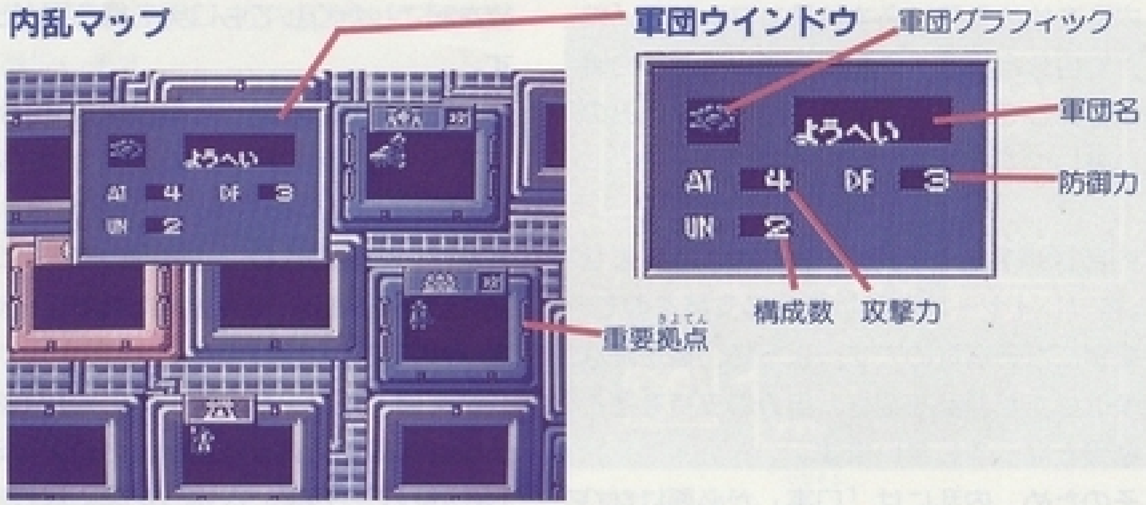
但し、エアフォースが攻撃側の場合、エアフォースが保有する対空攻撃用のホバータンクで、降下中の無防備な状態を攻撃してくる事がありますので、注意が必要です。

降下兵の戦力はＡＴ３／ＤＦ３／ＵＮ５

で、この能力はジェネラルが保有する歩兵と同等の戦力があります。

要請が終了したら次のコマンド画面（軍団配置）へ移行します。

■コマンド画面（軍団配置）



各プレイヤーは、自分が保有する軍団の内、自由に配置出来る軍団をここで配置します。配置せずに軍団を手元に置いておく事は出来ません。

又、自由に配置出来る軍団を保有していない場合は、メッセージの表示だけで終了します。

軍団は戦力の高い順に自動で選択されますので、十字キーの上下左右で軍団を動かし、Aボタンでマップ上に配置してください。

配置する場所はエリアの空白部分で、エリアの上が攻撃側の配置箇所、エリアの下が防御側の配置箇所となっています。

又、攻撃側の軍団は青、防御側の軍団は赤で表示され、移動終了（もしくは動けない軍団）は緑で表されます。

1エリア中にはそれぞれ3箇所、全部で6箇所の配置可能な空白部分があります。又、軍団を配置するとその部分に軍団が入る事になりますので、1エリア中に入れる味方の軍団は3軍団が上限となります。

エリア中で周りが赤もしくは青で囲まれているエリアがありますが、これが重要拠点です。周りの色は軍団同様、攻撃・防御側のカラーを表しています。

次の場合は軍団が配置出来ませんので注意してください。

①すでに1エリア中に自分の軍団が3個入っている場合。

②自分以外のプレイヤーの軍団がすでに配置されている場合。

全員の軍団配置が終了したら次のコマンド画面（裏切り）へ移行します。

※軍団を配置するとき、見慣れない攻撃側の軍団が重要拠点の1つであるトランスポーターを占領していると思います。

これはシャンカラを拠点にするゲリラ軍で、内乱が始まるとすぐに攻撃側大将の支配下に入り、トランスポーターを占領します。そして、この内乱中は攻撃側大将の支配下で戦うのです。

但し、天気がオープンの場合は出て来れませんので注意してください。

■コマンド画面（裏切り）

各プレイヤー、といっても最大2人のプレイヤー、すなわち攻撃側・防御側のプレイヤーは、現在味方している大将に見切りをつけて裏切る事が出来ます。

但し、今まで敵対していた陣営の大将が受け入れなくては、裏切る事は出来ません。

今まで敵対していた陣営の大将に受け入れられなかった場合はそれまでの陣営を継続する事になるというわけです。

十字キーの上下で裏切るか否かを選択し、Aボタンで決定してください。

裏切る場合、今まで敵対していた陣営の大将のコマンド実行画面となりますので、認めるか否かを十字キーの上下で選択し、Aボタンで決定してください。認める場合、裏切ったプレイヤーの陣営は変化します。裏切らない場合は、そのままの陣営で内乱を継続します。

※裏切り以降は内乱ターンとして数えます。裏切り〜戦闘までを1ターンと呼び、6ターンで終了です。

又、軍団が全滅したプレイヤーはその場で内乱から外されます。その場合の陣営は今まで所属していた陣営となりますので、最終的に味方が勝利すれば全滅しても勝ちという事になります。但し、大将は全滅したら負けなので注意してください。

裏切りが終了したら次のコマンド画面（降伏）へ移行します。

■コマンド画面（降伏）

内乱に参加する全てのプレイヤー（全滅したプレイヤーは除きます）は、自分が不利だと思った場合、ここで降伏する事が出来ます。

降伏するか否かを十字キーの上下で選択し、Aボタンで決定してください。

降伏した場合、マップ上から貴方の軍団は全て消去されます。又、降伏しない場合は、そのまま内乱を継続します。

降伏する事は自分の敗北を意味します。又、大将が降伏した場合は内乱はその場で終了し、仲間になっていたプレイヤー達は敗北と見なされ捕まってしまいます。(仲間は降伏したとは見なされない事に注意)。

又、全滅した場合と違い、たとえ今まで自分が居た陣営が勝利しても降伏したプレイヤーは敗北と見なされます。

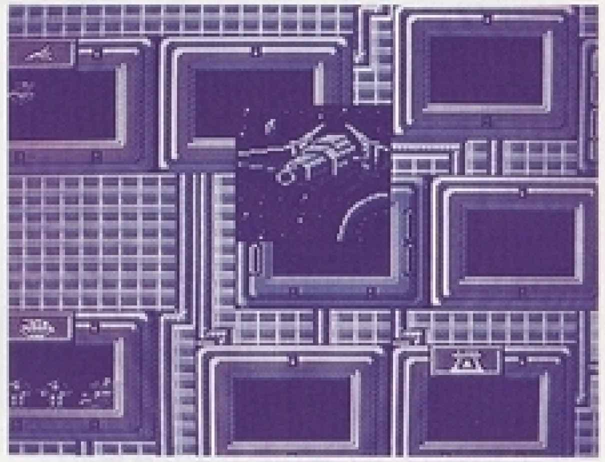
降伏の利点として、処刑されないという事があります。

内乱に敗北した場合、持ち金と鉱物は全て失われますが、処刑されなければアイテムは手元に残りますし支持度の減少もありません。又、大将であった場合はコロニーを奪われる事もないわけです。

※大将が降伏した場合、味方のプレイヤーは全滅したものと見なされます。

全員の降伏処理が終了し、どちらかの大将が降伏した場合は処刑へ移行します。又、内乱が続く場合はコマンド画面（衛星砲）へ移行します。

■コマンド画面（衛星砲）



トラストを支配し、通信所（内乱マップ上にあります）に自分の軍団があり、更に天気・事件などで衛星砲の使用が禁止されていない場合は、衛星砲による攻撃を行う事が出来ます。

衛星砲が使用出来ない場合は、次のコマンド画面（空爆）へ移行します。

衛星砲は、1つのエリアに対しての攻撃を行います。従って、多数の敵軍団に被害を与えられる反面、同一エリアに存在する味方の軍団にも被害を及ぼしてしまいます。

コマンド実行画面で、十字キーの上下で行うか否かを選択し、Aボタンで決定してください。

攻撃を行わない場合は、次のコマンド画面（空爆）へ移行します。

攻撃する場合、カーソルが出ますので、十字キーでエリアを選択してください。選択はエリア内の敵軍団の上でAボタンを押す事で出来ます。従って、敵の存在しないエリアを目標にする事は出来ません。

衛星砲の処理が終了したら次のコマンド画面（空爆）へ移行します。

■コマンド画面（空爆）

空爆は、エアフォースのポストに就いているプレイヤーが行う事の出来る特殊攻撃です。但し、回数は3回までなので、3回行ってしまったらその内乱中は行えません。又、1ターン1回しか行えません。内乱は6ターンなので、半分の間だけ出来るわけです。

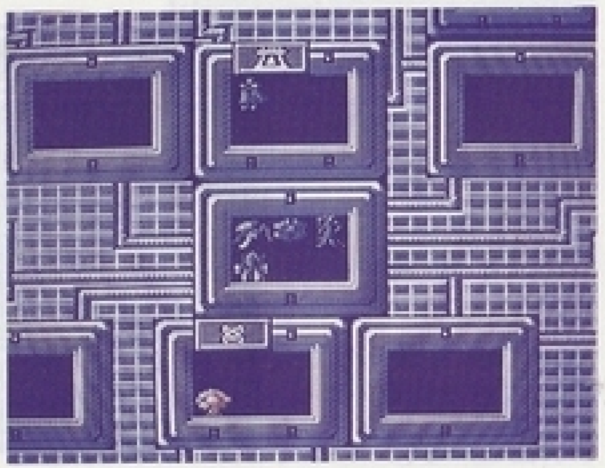
又、注意事項として空港に敵が進入した場合、空爆は行えなくなってしまう事に注意してください。

空爆が行われなかった場合もしくは行えない場合は、次のコマンド画面（移動）へ移行します。

空爆は敵1軍団に対して行う攻撃で、目標設定の仕方は衛星砲とまったく同じです。

空爆の処理が終了したら次のコマンド画面（移動）へ移行します。

■コマンド画面（移動）



各プレイヤーは、ここで自分の軍団を移動させる事が出来ます。但し、1エリア内に入れる軍団は、1つの陣営（攻撃側又は防御側）につき3軍団までですので、それを超える移動は出来ません。又、敵対する陣営の軍団と同一エリアに存在する軍団は移動する事は出来ません。

全ての軍団は1の移動力を持っており、隣接するエリアへ移動する事が出来ます。

移動の行い方はAボタンで動かしたい軍団を選択し、十字キーで移動させたい箇所へ軍団を移動させ、Aボタンで決定です。又、移動終了した軍団や、自分以外のプレイヤーの軍団の上でAボタンを押した場合、その軍団のパラメータを見る事が出来ます。

マップ上で、軍団を選択していない状態でBボタンを押すとコマンド画面に戻ります。又、Bボタンを押した後Aボタンを押すと素早く戻る事が出来ます。

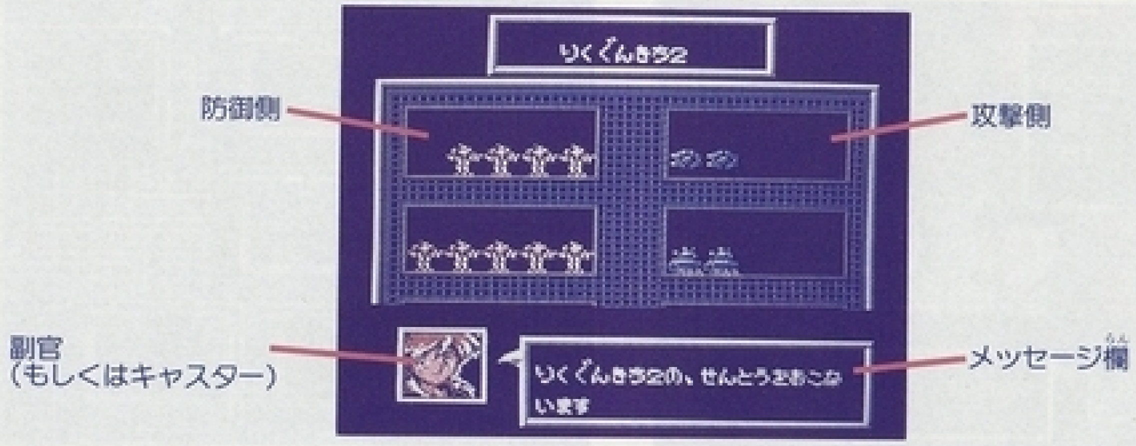
全ての軍団が移動終了したらBボタンで次のプレイヤーへ順番が移ります。ここでもBボタンの後Aボタンを押せば素早く次のプレイヤーに移る事が出来ます。

この時、移動出来る軍団がない場合は次のプレイヤーへ移行し、移動出来る軍団がある場合は、移動終了か否かを確認してきます。移動終了の場合は次のプレイヤーへ移行し、他にも軍団を動かしたい場合は再び内乱マップに戻り、軍団移動を継続する事が出来ます。

全員の移動が終了した場合は次の戦闘へ移行します。

【コラムその5】
敵と同じエリアにいる軍団は動く事は出来ません。貴方が攻撃側ならそれを利用して、ガリンベイやカメロイド、ホバータンクなどの弱い軍団を、ジェネラルの軍団にぶつけて足止めに使うのはどうでしょうか？　きっと1ターンは動けなくする事が出来ますよ。

■戦闘



敵対する陣営の軍団が同一エリアに存在する場合、戦闘が行われます。

逆に全てのエリアで敵対する陣営が同一エリアに存在しない場合は戦闘は行われません。その場合、現在のターンが6ターン目であった場合は処刑へ移行し、そうでない場合はコマンド画面（裏切り）へ戻ります。

戦闘は各エリア毎に行われます。

エリアは自動で決定されますので、軍団の所有者はメッセージに従って各軍団の攻撃目標を十字キーの上下で選択してください。

決定はAボタンで、キャンセルは出来ません。

全ての軍団の目標が決定したら、戦闘が行われます。

戦闘は自動で行われます。

同様に全てのエリアの戦闘を解決します。

全ての戦闘が終了した時点で、現在のターンが6ターン目であるか、どちらかの陣営の大将の軍団が全滅していれば、内乱は終了します。

内乱が終了したら処刑へ移行し、そうでない場合はコマンド画面（裏切り）へ戻り、内乱を継続します。

■処刑

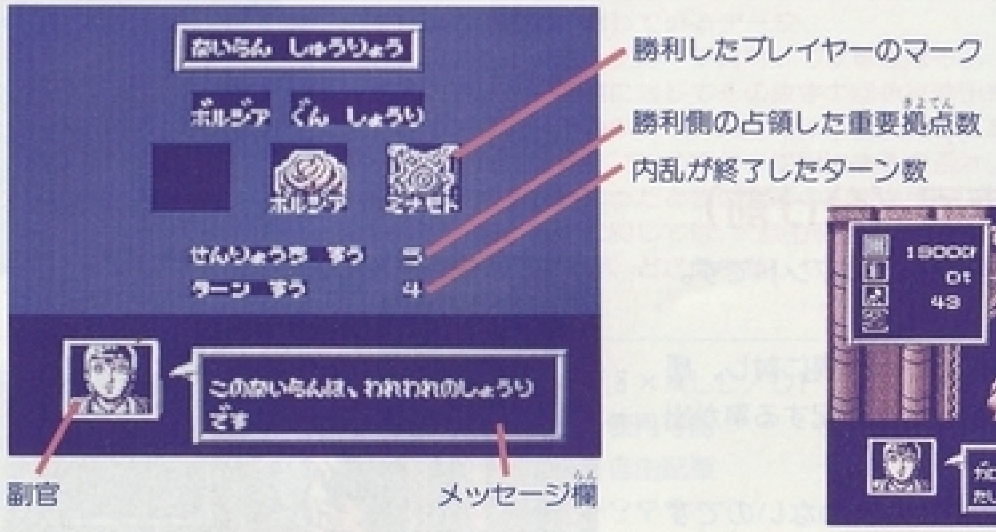
※処刑は勝者側大将が行うコマンドです。

処刑では、勝者側の大将が敗者側で降伏しなかったプレイヤーの処刑を行ったり、戦利金の分配を行ったりします。

又、処刑の前に、勝者側が銀行を占領し、かつ守備用の軍団が配置してあった場合、銀行から善意でお金がもらえます。

処刑は行うか行わないかを選択出来ます。但し、降伏したプレイヤーを処刑する事は出来ません。

処刑出来るプレイヤーがいる場合、右ウインドウにコマンドが出ますので、処刑するか否かを十字キーの上下で選択し、Aボタンで決定してください。



※処刑の利点

処刑を行った場合、次の利点があります。

①処刑されたプレイヤーの所持金が自分の物になる。

②処刑されたプレイヤーの鉱物が自分の物になる。

③処刑されたプレイヤーが敗者側大将だった場合、そのプレイヤーのコロニーを1つ奪える。

④処刑されたプレイヤーは、アイテムを全て失う。

⑤処刑されたプレイヤーの議席数が減少する。

⑥「⑤」で減少した議席数が自分達勝者側の物になる。

又、処刑しなかった場合は次の利点があります。

①処刑しなかったプレイヤーの所持金が自分の物になる。

②処刑しなかったプレイヤーの鉱物が自分の物になる。

③処刑しなかったプレイヤーが（心の中で）感謝するかもしれない。

全体として処刑する事の利点は非常に大きくなっています。逆を言えば、処刑しなかった場合、内乱で勝利しても大した利点はないわけです。

ただ、ボルジアを処刑すると宇宙港が閉鎖されてしまうので注意してください。

処刑が終了したら次のコマンド画面（鉱物換金）へ移行します。

■コマンド画面（鉱物換金）

勝者側プレイヤーのみが行う事が出来ます。詳細は以前とまったく同じです（P.31参照）。ただ、居場所が宇宙港でなくても良いという事に注意してください。

もちろん鉱物がない場合、換金は行われません。又、ボルジアプレイヤーが敗者側であっても、きちんと税金は納めなくてはなりません。

全てのプレイヤーが終了したら次のコマンド画面（分け前）へ移行します。

■コマンド画面（分け前）

※分け前は勝者側大将が行うコマンドです。

勝者側大将は、共に戦った仲間に対し、感謝とお礼の印として持ち金を分配する事が出来ます。

もちろん渡さなくてもかまわないのですが、その場合次の内乱でも味方になってくれるとは限りません。

分け前を渡すか否か？・誰に対して渡すか？（味方が１人だった場合、この選択はありません）・いくら渡すかを右ウインドウで選択してください。

又、１人で内乱に勝利した場合、当然分け前はありません。

分け前が終了したら、内乱は終了です。コマンド画面（アイテム処分）へ移行します。

■コマンド画面（アイテム処分）

各プレイヤーは、必要の無いアイテムを処分する事が出来ます。アイテムは１人２つまでなので、必要の無いアイテムをいつまでも持っている事は非常に無駄な事だと言えるでしょう。

十字キーの上下で捨てたいアイテムを選択し、Ａボタンで決定します。但し、キャンセルする事は出来ませんので捨てる場合は十分注意してください。

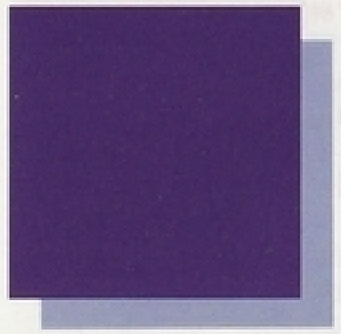
又、アイテムの処分も１回の使用と考えるため、すでにこのターン中アイテムを使用していた場合はアイテムを処分する事は出来ません。

もちろんアイテムを１つも持っていない場合も、アイテムの処分は行えません。

ここで１ターン終了です。

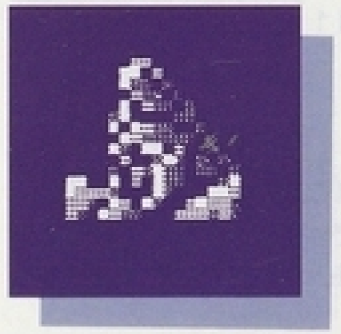
この時点で誰かが17個のコロニーを保有していた場合、ゲームは終了し、そのプレイヤーの勝利となります。

又、勝者がいない場合は、ターン開始画面へ移行し、ゲームは次のターンへと入ります。

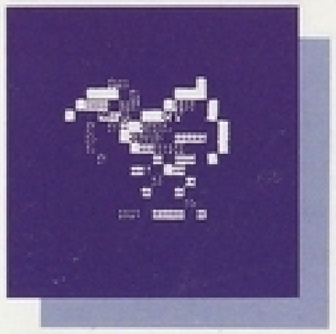


軍団ナンバー）軍団の名称　　攻撃力／防御力／構成数
※攻撃力の横に付属しているデータ
×ＡＬＬ……敵１グループに対して攻撃出来る。
×数字………目標に対してその数字の回数攻撃出来る。
×１エリア…１つのエリア内全ての軍団に対して攻撃出来る。
オープン…天気がオープンの時に、使用出来るか否か。
配置………内乱が始まったときの軍団の配置場所。プレイヤーが自由に配置出来る軍団に関しては、「自由配置」と記されている。
所属………その軍団が、どこに所属しているかを表す。
☆軍団の説明文

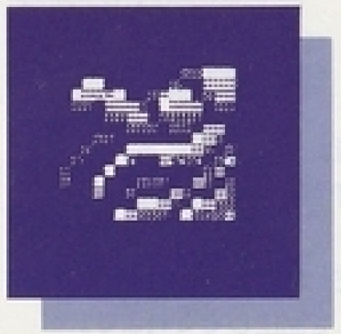
１）邪神兵　　ＡＴ５×ＡＬＬ／ＤＦ５／ＵＮ１
オープン………使用可能
配置……………自由配置
所属……………？？？
☆古代の原住民が、銀河帝国軍に対抗するために造った超兵器です。
その破壊力と強度にかかっては、現有のシャンカラ軍では赤子も同然です。
しかし幸いな事に、この兵器は古代の遺跡と共に、ゼン教団の保有する神殿の地下に眠っているという噂です。



２）闘神兵　　ＡＴ５×ＡＬＬ／ＤＦ５／ＵＮ１
オープン………使用可能
配置……………？？？
所属……………？？？
☆邪神兵と同様、古代の原住民が造り上げた超兵器です。
邪神兵と同等の破壊力と強度を持つと言われていますが、こちらは制御がうまくいかず、シャンカラのどこかに封印されてしまったと言われています。

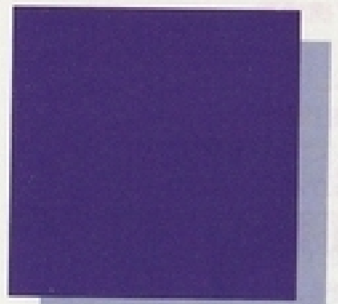


３）リバイアサン　　ＡＴ４×３／ＤＦ５／ＵＮ１
オープン………使用可能
配置……………自由配置
所属……………？？？
☆テクノクラーツで密かに研究が続けられている新兵器です。タルカスを超える性能を持つと言われていますが、その詳細はいまだ明らかにはされていません。

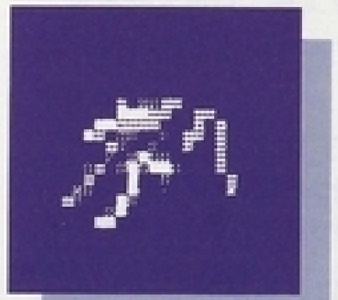


４）ルドラ　　ＡＴ４×３／ＤＦ３／ＵＮ１
オープン………使用可能
配置……………自由配置
所属……………雇用2000Ｃｒにより、プレイヤーに所属
☆シャンカラに生息する巨大な原住生物です。
ゴム状の黒い皮膚と巨大な鉤爪を持ち、単体で砂漠に生息しています。
天気がオープンの時のみ捕らえる事が出来ます。扱いが難しく、１回戦うと砂漠へ帰ってしまうのが難点ですが、攻撃力は保証付きです。

軍団解説

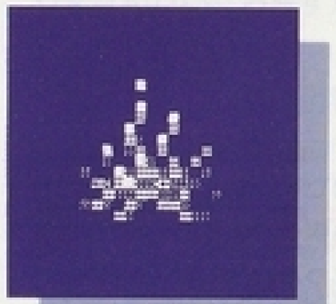


軍団ナンバー）軍団の名称　　攻撃力／防御力／構成数
　※攻撃力の横に付属しているデータ
　　×ＡＬＬ……敵１グループに対して攻撃出来る。
　　×数字………目標に対してその数字の回数攻撃出来る。
　　×１エリア…１つのエリア内全ての軍団に対して攻撃出来る。
オープン…天気がオープンの時に、使用出来るか否か。
配置………内乱が始まったときの軍団の配置場所。プレイヤーが自由に配置出来る軍団に関しては、「自由配置」と記されている。
所属………その軍団が、どこに所属しているかを表す。
☆軍団の説明文



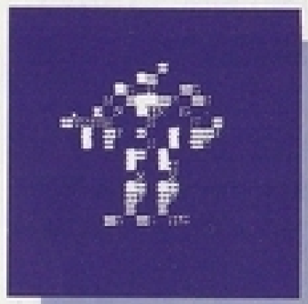
5）**タルカス**　　ＡＴ５×２／ＤＦ５／ＵＮ１
　オープン………使用可能
　配置……………けんきゅうじょ
　所属……………テクノクラーツ

☆テクノクラーツで開発され、研究所の警備に使用されているロボットです。ギガントに代わる次期主力兵器として注目を集めており、その攻撃力と防御力は他の兵器を圧倒していますが、量産は極めて難しく、現在では単体で使用されています。



6）**アメーバ**　　ＡＴ１×ＡＬＬ／ＤＦ５／ＵＮ１
　オープン………使用不可能
　配置……………？？？
　所属……………？？？

☆テクノクラーツで研究が進められている生物兵器です。
　強酸による攻撃と柔軟な外皮、異常な再生能力で有効な兵器と見られていますが、対装甲能力が低くなっているため、装甲の厚い兵器に対しては思うように戦果はあがらないでしょう。



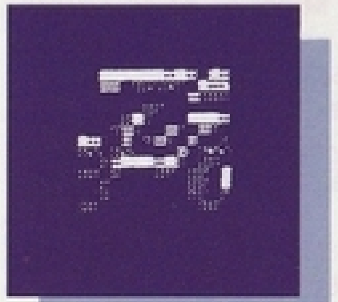
7）**歩兵１～４**　　ＡＴ３／ＤＦ３／ＵＮ５
　オープン………使用不可能
　配置……………りくぐんきち１、２
　所属……………ジェネラル１、２

☆パワードスーツで身を固めたシャンカラ主力の歩兵団です。
　攻撃力・防衛力共に及第点を満たしており、更に数の多さが一番の魅力でしょう。

8）**降下兵**　　ＡＴ３／ＤＦ３／ＵＮ５
　オープン………使用不可能
　配置……………うちゅうこう
　所属……………要請により、防御側大将に所属

☆軌道上に漂っている人工衛星の警備兵です。銀河帝国に所属し、シャンカラで内乱が始まると治安維持のため降下してきます。しかし彼らは賄賂を好み、決して無償では来てくれないでしょう。戦闘能力はジェネラルの歩兵と同様で、降下すると同時に重要拠点である「うちゅうこう」を制圧してくれます。

軍団解説



9）**黒衣軍**　　ＡＴ３／ＤＦ３／ＵＮ５
　オープン………使用不可能
　配置……………？？？
　所属……………？？？

☆黒衣党が来るべき日のために温存している兵団と言われていますが、その存在を確認した人間は居ません。

10）**ギガント１～２**　　ＡＴ３／ＤＦ４／ＵＮ３
　オープン………使用可能
　配置……………りくぐんきち１、２
　所属……………ジェネラル１、２

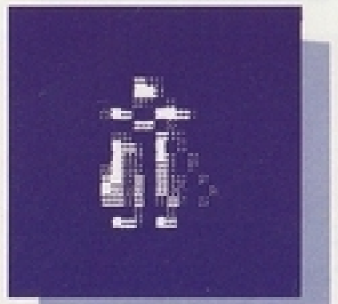
☆テクノクラーツで開発された重戦車で、現在はジェネラルで使用されています。
　シャンカラ主力兵器にふさわしい装甲と火力があり、ある程度の数も揃っているため、内乱では十分に活躍してくれるでしょう。

11）**ゲリラ**　　ＡＴ３／ＤＦ２／ＵＮ５
　オープン………使用不可能
　配置……………トランスポーター
　所属……………攻撃側大将

☆シャンカラで内乱が発生すると喜んで戦争に参加するゲリラ軍団です。旧式のトラックに最新の兵器を搭載しており、装甲はともかく火力には侮りがたいものがあります。天気がオープンの時はさすがの彼らも参加出来ませんが、登場した時はいきなり重要拠点である「トランスポーター」を制圧してくれます。

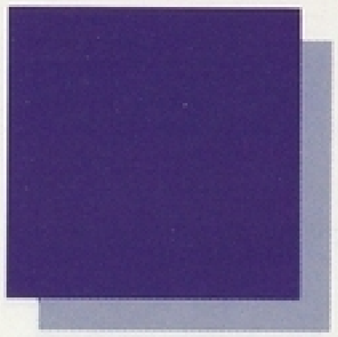
12）**傭兵**　　ＡＴ４／ＤＦ３／ＵＮ２
　オープン………使用不可能
　配置……………自由配置
　所属……………雇用1000Crにより、プレイヤーに所属

☆金で雇われた兵団です。数は少ないのですが、その戦闘力はミナモト軍に匹敵します。又、自由配置なのでマップ上の好きな場所から登場出来るのも魅力でしょう。内乱で損害が出た場合、無償で損害は補充してくれますが、全滅すると消滅してしまいます。

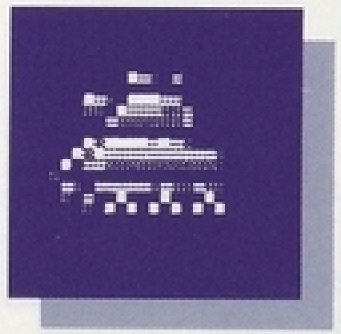


13）**パレスガード**　　ＡＴ３／ＤＦ４／ＵＮ２
　オープン………使用不可能
　配置……………おうきゅう
　所属……………パレスガード

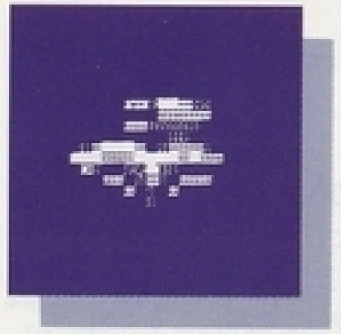
☆ポスト「パレスガード」に属する女性の王宮警備隊です。
　少数ですが防御力に優れ、貴方の期待以上の働きをしてくれるでしょう。重要拠点の１つ「おうきゅう」を守っています。



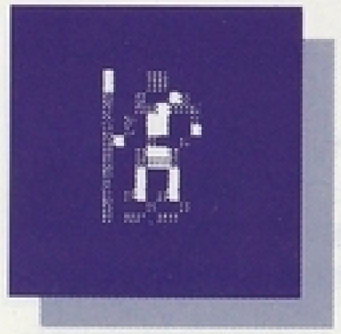
軍団ナンバー）軍団の名称　　　攻撃力／防御力／構成数
※攻撃力の横に付属しているデータ
×ＡＬＬ……敵１グループに対して攻撃出来る。
×数字………目標に対してその数字の回数攻撃出来る。
×１エリア…１つのエリア内全ての軍団に対して攻撃出来る。
オープン…天気がオープンの時に、使用出来るか否か。
配置………内乱が始まったときの軍団の配置場所。プレイヤーが自由に配置出来る軍団に関しては、「自由配置」と記されている。
所属………その軍団が、どこに所属しているかを表す。
☆軍団の説明文



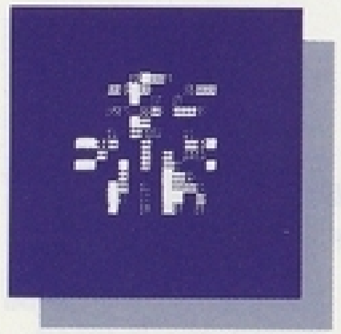
14）ミナモト軍　　ＡＴ４／ＤＦ３／ＵＮ２
オープン………使用可能
配置……………自由配置
所属……………ミナモト
☆ミナモトに属するミナモトプレイヤー専用の軍団です。
ミナモトの親族のみで構成され、士気は高く、敵に回すと非常に恐ろしい存在となるでしょう。
装甲部隊なので天気がオープンでも行動出来ます。



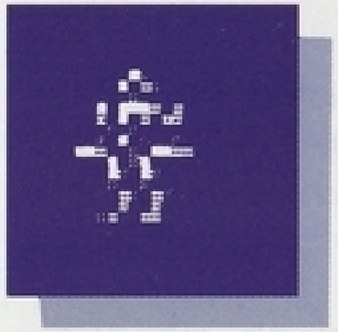
15）ホバータンク　　ＡＴ２／ＤＦ３／ＵＮ２
オープン………使用不可能
配置……………くうこう
所属……………エアフォース
☆ポスト「エアフォース」に所属する対空攻撃用の反重力車両です。
対地攻撃も可能ですが、その本分はやはり対空攻撃にあり、降下中の降下兵に対するＡＴは４になっています。攻撃力・防御力・構成数共に貧弱なので、上手に使わないとすぐに全滅してしまうでしょう。



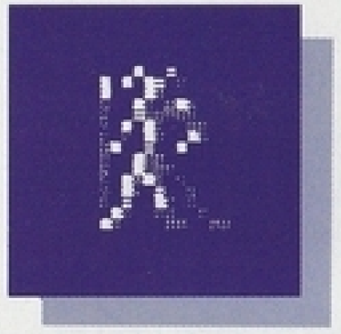
16）僧兵　　ＡＴ１／ＤＦ２／ＵＮ５
オープン………使用不可能
配置……………きょうかい
所属……………ゼン教団
☆ゼン教団に仕える僧兵です。
狂信的な彼らは恐れを知りません。そのため、原始的な装備にも拘らず防御力が少し優れています。



17）サイボット　　ＡＴ１／ＤＦ３／ＵＮ３
オープン………使用可能
配置……………プラント
所属……………トラスト
☆トラストに所属するサイボーグ軍団です。
作業用のレーザーで武装していますが元々が兵士ではないので攻撃力は低くなっています。しかし、宇宙で活動する事を前提に改造された彼らの防御力は高く、侮れば痛い目に合うでしょう。



18）ガリンペイ　　ＡＴ１／ＤＦ１／ＵＮ５
オープン………使用不可能
配置……………自由配置
所属……………ガリンペイロ
☆ガリンペイロに所属する労働者の団体です。
元々の呼び名は「ガリン兵」でしたが、最近では「ガリンペイ」の名で定着しました。攻撃力・防御力共に最弱ですが、数の多さを利用した戦闘では意外と役に立つでしょう。



19）カメロイド　　ＡＴ１／ＤＦ１／ＵＮ５
オープン………使用不可能
配置……………自由配置
所属……………カメロイド
☆カメロイドに所属する原住民の攻撃部隊です。
ガリンペイに匹敵する弱さと数の多さを誇り、使い方が難しい部隊です。全滅しても戦力にほとんど影響が出ないのが魅力と言えば魅力。

特殊兵器

20）衛星砲　　ＡＴ１×１エリア
オープン………使用可能
配置……………配置出来ない
所属……………トラスト
☆シャンカラの衛星軌道上にある攻撃衛星です。元々地表攻撃用では無く、宇宙船の進路上にある隕石を破壊するのが目的のため、攻撃力は貧弱ですが、攻撃範囲は広く、１つのエリア全体を攻撃出来ます。目標エリアに味方がいる場合、味方に対しても攻撃してしまうので注意してください。

21）空爆　　ＡＴ３×ＡＬＬ
オープン………使用可能
配置……………配置出来ない
所属……………エアフォース
☆エアフォースに所属する攻撃機です。補給の都合で内乱中３回しか攻撃出来ませんが、マップ上のどこでも攻撃出来る利点と高い攻撃力は、まさにエアフォースの切り札と呼べるでしょう。但し、「くうこう」に敵が進入すると出撃出来ませんから注意してください。

☆アイテム名称

使用場所〈アイテム使用１〉

☆おかね3000
お金が3000Cr貰えるアイテムです。

☆おかね2000
お金が2000Cr貰えるアイテムです。

☆おかね1000
お金が1000Cr貰えるアイテムです。

☆おかね500
お金が500Cr貰えるアイテムです。

☆わいろ3000
他人からお金を3000Cr奪えます。

☆わいろ2000
他人からお金を2000Cr奪えます。

☆わいろ1000
他人からお金を1000Cr奪えます。

☆わいろ500
他人からお金を500Cr奪えます。

☆しきんえんじょ
１位のプレイヤーは４位のプレイヤーに500Cr払わなくてはなりません。

☆エビけんきん
アルデバラン人達から2000Crのお金が貰えるアイテムです。但し、このアイテムは政党の「アルデバラン」を支配していなければ使えません。

☆キメラけんきん
キメラから1000Crのお金が貰えるアイテムです。但し、このアイテムは政党の「キメラ」を支配していなければ使えません。

☆しきんあつめ
自分以外の３人のプレイヤーから、500Crずつ集金します。

☆ぎかいせいあつ
特別に軍隊を動かし、議会を制圧するためのアイテムです。議会を制圧し、予算を全て自分の物にする事が出来ますが、周りからは被口実になります。
ジェネラル１か２のポストに就いていないと使えません。

使用場所〈政略〉

☆くんしょう
銀河帝国から特別に勲章が送られるアイテムです。
勲章が送られるとほとんどの政党は貴方がシャンカラの指導者だと認めてくれます。
但し、「テロル派」と「黒衣党」だけは、華やかな舞台に立つ貴方を嫌う事でしょう。

☆こうざんはいし
現在ある鉱山を全て廃止してしまおうという提案です。
受け入れられる事はありませんが、その貴方のアイティアに感動し、政党の「ガリンベイロ」と「トラスト」はきっと味方になってくれるでしょう。
しかし、保守的な政党の「オウソリエン」は貴方の提案を嫌う事になるでしょう。

☆アイテム名称

☆せっとく
１つの政党を味方に引き入れるように説得します。この説得は特殊な魅力があり、その政党のほとんどの支持が貴方に集まるでしょう。

☆かいはつていし
新兵器の開発を中止し、その予算を銀河帝国に返還しようという提案です。
受け入れられる事はありませんが、その銀河帝国に対する従順な態度は政党の「オウソリエン」と「銀河帝国派」の支持を貴方に集めるでしょう。
しかし、その予算で機能している政党の「テクノクラーツ」は貴方の提案に対して猛烈な怒りを感じる事でしょう。

☆どくりつしじ
早く自分が大統領になって、銀河帝国から独立しようという提案です。
もちろん他の３プレイヤーの反対もあるのでこの提案は受け入れられませんが、貴方のその態度に政党の「独立党」は深い感銘を受け、「カメロイド」、「アルデバラン」、「キメラ」の３政党も貴方の味方をしたがるでしょう。
しかし、独立を反対している「銀河帝国派」と「オウソリエン」、「トラスト」はその提案に対し反対する事、間違い無しです。

☆ゼンのよろこび
独立したときには国家予算の半分をゼン教団に寄付するという約束です。
当然政党の「ゼン教団」は大いに喜びますが、「オウソリエン」は余りの事に貴方を見限るでしょう。

☆じゆうほうえき
宇宙港を使用したときの税金を０にしようという提案です。
貴方のすばらしい提案に対し、政党の「オウソリエン」、「ガリンベイロ」、「トラスト」、「アルデバラン」は貴方に心から喝采を送るでしょう。
しかし、宇宙港の所有者であるボルジアは貴方に対して内乱の口実を持ってしまいます。
※ボルジアは、このアイテムを使用する事は出来ません。

☆いみんじゆうか
アルデバラン人達の移民を自由にし、シャンカラで暮らし易くしようという提案です。
もちろんこれも受け入れられる事はありませんが、貴方の平和的な提案に政党の「アルデバラン」はもちろん「テクノクラーツ」、「キメラ」の２政党も味方になってくれるでしょう。
しかし、人類の筆頭である「オウソリエン」と、原住民の代表である「カメロイド」はこの提案を快く思わないでしょう。

☆ゼンのかなしみ
ゼン教団の神殿を破壊し、そこを住宅地にしようという提案です。
この提案は受け入れられはしませんが、工事を担当する「ガリンベイロ」や、住宅問題で悩んでいる「キメラ」、「アルデバラン」は、貴方の奇抜なアイティアに感動するでしょう。
当然ながら、「ゼン教団」は貴方を敵と見なすでしょう。

アイテム解説

☆アイテム名称

☆スキャンダル

どの政党にも1つくらいの弱みはあるものです。その弱みを利用して、政党を味方にしようという作戦です。

成功すれば目標となった政党は味方してくれるでしょうが、失敗した場合の責任は持てません。

☆ぶそうかいじょ

非合法に武装している政党の軍団を廃止し、平和な惑星にしようという提案です。

受け入れられる事はありませんが、武装している政党の「ゼン教団」、「ガリンペイロ」、「カメロイド」、「トラスト」は貴方を恨むでしょう。

しかし、武装していない残りの8政党は、貴方の提案を賞賛してくれます。

☆かいはつとうし

福祉予算を削って新兵器の開発費に回そうという提案です。

受け入れられはしませんが、貴方の提案に「テクノクラーツ」は賛成する事でしょう。

しかし、平和を目標にしているキメラは貴方の提案に対して反対する事でしょう。

☆ぞうぜいあん

原住民の税金を増加し、国家予算を増やそうという提案です。

これにより国家予算は少し増えますが、増税の対象となる「カメロイド」は貴方の敵になってしまうでしょう。

☆こんがん

1つの政党に対して、味方になるよう頼み込みます。もちろんシャンカラの住人の心がこんな事で動くとは思えませんが、万に1つの可能性にかけてみるのも良いでしょう。

使用場所〈暗殺〉

☆アサシン

暗殺で使用できる唯一のアイテムです。シャンカラナンバー1の暗殺者である「アサシン」に1回だけ仕事を依頼する事が出来ます。特殊な装備で身を固めた彼の前では、シェルターさえも意味をなさないでしょう。

使用場所〈アイテム使用2〉

☆こうじつ

人為的に無理矢理口実を作るアイテムです。これを使えば、誰か1人に対して口実を持つ事が出来ます。

☆ゼンへのひなん

「ゼン教団」の悪い噂をを流し、民衆の怒りをゼン教団に向かせる事が出来ます。これによって、貴方はゼン教団を支配する相手に対し、合法的に内乱を仕掛ける事が出来るようになるでしょう。

☆カメロイド1

原住民1人を暗殺し、「カメロイド」に民衆の同情を集めます。それにより、貴方は合法的に誰かに対して内乱を起こす事が出来ます。しかし、貴方がカメロイドを支配していなくては、このアイテムは使用出来ない事に注意してください。

☆カメロイド2

「カメロイド」の悪い噂を流し、民衆の怒りをカメロイドに向かせます。

貴方はこの際にカメロイドを支配する相手に対して内乱を始める事が出来るようになります。

アイテム解説

☆アイテム名称

☆くうぐんきじこ

空軍の使用している戦闘機を市街地に墜落させます。「エアフォース」のポストについているプレイヤーは賠償金として1500Crも支払わねばなりません。しかも、民衆の怒りはエアフォースに向いているので、エアフォースのプレイヤーに対して内乱を起こす事も出来るようになるのです。

☆しんでん

神殿を建築し、「ゼン教団」の信者を増やします。信者の増加にともなってコロニーも増えますが、シャンカラに住む住民の絶対数は決まっているわけですから、必然的に神殿を建設された政党のコロニーは減少してしまいます。

もちろん、コロニーが減少する政党は貴方が選ぶ事が出来ます。

☆さいくつきち

新しく採掘基地を建設し、「ガリンペイロ」で働く労働者を増やします。

これも神殿と同じく、ガリンペイロのコロニーを増やし、別の政党のコロニーを減少させます。

もちろん、コロニーが減少する政党は貴方が選ぶことが出来ます。

☆じゅうたくち

住宅地を増加し、「オウソリエン」に属する民衆を増やします。これも又、オウソリエンのコロニーを増加させ、別の政党のコロニーを減少させる効力が有ります。

もちろん、コロニーが減少する政党は貴方が選ぶ事が出来ます。

☆きゅうでん

原住民のために豪華な宮殿を建設します。これにより、「カメロイド」に属する民衆が増加し、結果として、カメロイドのコロニーが増加します。

そして又、例に漏れず別の政党のコロニーが減少する事になります。

もちろんコロニーが減少する政党は貴方が選ぶ事が出来ます。

☆いみん

どこかの政党に所属する住民を、コロニーごと別の政党に移してしまいます。つまり、どこかの政党に所属するコロニーが増加し、別の政党のコロニーが減少するわけです。

もちろん、増加する政党と減少する政党は、アイテムを使用したプレイヤーが選択する事ができます。

☆さしおさえ

誰かを罠に陥れ、莫大な借金を負わせます。そして、その借金を帳消しにする替わりに支配下にあるコロニーを1つ奪う事が出来ます。

この借金の額は大きすぎて、とても払える額ではなく(10億Cr以上／)、又、こんな借金を負っては大統領どころではないので、このアイテムを使用されてしまった不幸なプレイヤーは、コロニーの放出を拒否する事は出来ません。

☆コロニーいどう

政変をおこし、それを理由に、4大政党と呼ばれる政党「オウソリエン」、「ゼン教団」、「ガリンペイロ」、「カメロイド」のコロニーを、新規で力のある政党「トラスト」、「銀河帝国派」、「独立党」、「アルデバラン」に移すためのアイテムです。

ターン開始…………P.12……年号・月を表示します。

ニュース1…………P.12……死者の復活・天気の説明をします。

ポスト決定…………P.14……ポストを選択します。
全員のポストがすでに決定しており、更に前のターンで死者が発生していない場合は行われません。その場合はニュース2へ行きます。

ニュース2…………P.16……事件の説明、予算の発表をします。

アイテム入手………P.16……アイテムを入手します。

アイテム使用1……P.17……手に入れたアイテムを使います。

議会…………………P.18……予算を通すか否かを選択します。

鉱物の収入…………P.19……鉱物を手に入れます。

宇宙港の開閉………P.19……宇宙港の開閉を選択します。
※ボルジアプレイヤーだけが行う。

政略…………………P.20……政略を行います。

雇用…………………P.24……暗殺者・傭兵などを雇います。

居場所決定…………P.25……居場所を決定します。

暗殺…………………P.28……暗殺を行います。

総選挙………………P.30……分配された議席を政党に送ります。
※暗殺で死者が発生しなかった場合は行われません。その場合、鉱物換金へ行きます。

鉱物換金……………P.31……鉱物をお金に換金します。
※鉱物を保有するプレイヤーが宇宙港へ行かなかった場合は行われません。その場合、アイテム使用2へ行きます。

アイテム使用2……P.31……手に入れたアイテムを使います。

内乱開始……………P.32……内乱を行うか否かを選択します。
※内乱が発生した場合、＜内乱＞へ行きます。

アイテム処分………P.40……不必要なアイテムを処分します。

～1ターン終了です。コロニーを17個以上保有するプレイヤーがいない場合、ターン開始へ戻ります。

クイックリファレンス
＜ゲームの流れ＞

＜内乱＞

陣営決定……………P.32……味方する陣営を決定します。
※仕掛けたプレイヤー（攻撃側大将）と仕掛けられたプレイヤー（防御側大将）には選択権はありません。又、内乱に参加できるプレイヤーが2人だけであった場合は行われません。その場合は降下兵の要請へ行きます。

降下兵の要請………P.33……降下兵の援軍を要請します。
※防御側大将だけが行います。

軍団配置……………P.34……軍団をマップ上に配置します。

裏切り………………P.35……裏切るか否かを選択します。
※攻撃側大将と防御側大将には選択権はありません。内乱に参加しているプレイヤーが2人だけであった場合は行われません。その場合は降伏へ行きます。

降伏…………………P.35……降伏するか否かを選択します。※攻撃側大将か防御側大将が降伏した場合、その場で内乱は終了します。その場合、処刑へ行きます。

衛星砲攻撃…………P.36……衛星砲による攻撃を行います。

空爆…………………P.36……空爆による攻撃を行います。※空爆による攻撃を行えない場合、空爆は行われません。その場合、軍団移動へ行きます

軍団移動……………P.37……軍団を移動させます。

戦闘…………………P.38……戦闘を行います。※異なる陣営の軍団が同一エリアに存在しない場合、戦闘は行われません。その場合、内乱が終了していなければ裏切りへ行き、終了していれば処刑へ行きます。

処刑…………………P.38……敗者側プレイヤーの処刑を行います。

総選挙………………P.30……分配された議席を政党に送ります。※処刑で死者が発生しなかった場合は行われません。その場合、鉱物換金へ行きます。

鉱物換金……………P.39……鉱物をお金に換金します。※鉱物を保有するプレイヤーが勝利者側にいなかった場合は行われません。その場合、分け前へ行きます。

分け前………………P.40……勝利者側大将が、内乱で味方したプレイヤーに分け前を与えます。
※勝利者側大将が1人だけで勝利した場合は行われません。その場合はアイテム処分へ行きます。

※内乱は終了です。
アイテム処分へ行きます。